

**FILM DOKUMENTER ABDI DALEM
KOMPLEKS MAKAM RAJA-RAJA MATARAM ISLAM
DI KOTAGEDE YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Disusun oleh:

Novida Nur Miftakhul Arif

NIM 08206244016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2013

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul
Film Dokumenter Abdi Dalem Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam
di Kotagede Yogyakarta ini,
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, November 2013

Pembimbing I

Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M. Sn.
NIP. 19660320 199412 1 001

Yogyakarta, November 2013





Pembimbing II

Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19760131 2001 12 2 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Film Dokumenter Abdi Dalem Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Desember 2013.

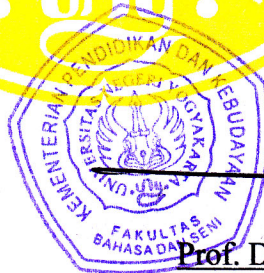
DEWAN PENGUJI

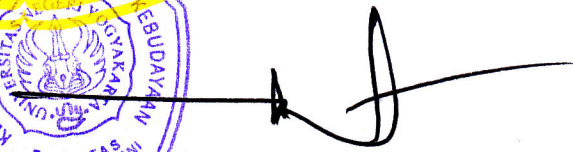
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		Des 2013
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		Des 2013
Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)	Penguji Utama		Des 2013
Drs. R. Kuncoro WD, M.Sn.	Penguji Pendamping		Des 2013

Yogyakarta, Januari 2013

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 19811 1 011

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Novida Nur Miftakhul Arif**

NIM : 08206244016

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

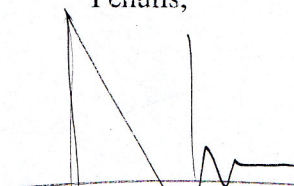
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis,



Novida Nur Miftakhul Arif

MOTTO

Think different is not enough, act different is what we need.

Menolak untuk biasa.

(Novida Nur Miftakhul Arif)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan untuk:

Ayah dan ibu saya yang telah membesarkan saya.

Para abdi dalem yang memberi inspirasi.

Tim produksi saya dan bagi orang-orang yang mencintai budaya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Film Dokumenter Abdi Dalem Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta*, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada dari Bapak Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M. Sn. dan Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. atas bimbingan dan pengarahan.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Prof. Dr. Zamzani, M. Pd., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M. Pd., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Para dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
5. R.T Pujo Dipuro (Slamet Parjono) selaku ketua abdi dalem dan narasumber, atas segala bantuan yang tidak bisa dinilai secara materi.
6. Kedua orang tua saya, atas segala dukungannya.
7. Arif Hanung TS dan Havian Achid BS, serta teman-teman di kampus tercinta Pendidikan Seni Rupa UNY khususnya kelas G dan H
8. Semua pihak (tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni yang sederhana ini, dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penciptaan.....	4
F. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN.....	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Film.....	6
2. Dokumenter.....	23
3. Desain Komunikasi Visual.....	28
4. Makam Raja-raja Mataram Kotagede Yogyakarta.....	40
5. Abdi Dalem.....	48
B. Metode Perancangan.....	50
1. Data Perancangan.....	50
2. Teknik Pengumpulan Data.....	55

3. Alat/Instrumen.....	56
4. Analisis Data.....	57
5. Perancangan Media.....	61
6. Proses Pembuatan Karya.....	64
7. Skema Perancangan.....	68
BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISAI DESAIN.....	69
A. Konsep Perancangan.....	69
B. Visualisasi Desain.....	70
1. Perancangan Media Utama.....	70
1) Film.....	70
2. Media Pendukung.....	92
1) Brosur.....	92
2) Mini Brosur.....	107
3) Poster Film.....	115
4) <i>Cover</i> Kotak DVD.....	120
5) Stiker DVD.....	127
6) Buku Catatan Produksi.....	131
7) Pembatas Buku.....	180
8) <i>Figure</i> Abdi Dalem.....	187
9) Gantungan Kunci.....	190
10) Pin.....	195
11) Kaos.....	199
BAB IV PENUTUP.....	205
A. Kesimpulan.....	205
B. Saran.....	206
DAFTAR PUSTAKA.....	207
LAMPIRAN.....	210

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Analisis SWOT.....	57
Tabel 2 Pelaksanaan Program Media Utama.....	62
Tabel 3 Pelaksanaan Program Media Pendukung.....	63
Tabel 4 Estimasi Biaya Produksi Media Utama.....	63
Tabel 5 Estimasi Biaya Media Pendukung.....	64
Tabel 6 Desain Film.....	74
Tabel 7 Rincian Adegan Bagian Pembuka.....	75
Tabel 8 Rincian Adegan Bagian Prolog.....	76
Tabel 9 Rincian Adegan Bagian I.....	78
Tabel 10 Rincian Adegan Bagian II.....	79
Tabel 11 Rincian Adegan Bagian III	80
Tabel 12 Rincian Adegan Bagian IV.....	81
Tabel 13 Rincian Adegan Bagian V.....	82
Tabel 14 Rincian Adegan Bagian VI.....	84
Tabel 15 Rincian Adegan Bagian VII.....	86
Tabel 16 Rincian Adegan <i>Ending Credit</i>	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I	<i>Long Shot</i> adegan Anthony Hopkins dan Julie Taymor di <i>Titus</i> , dibuat tahun 1999..... 9
Gambar II	<i>Full-body shot</i> , atau <i>full shot</i> adegan Charlie Chaplin di <i>One A.M.</i> , dibuat tahun 1916..... 10
Gambar III	<i>Medium shot</i> adegan Bruno Ganz di <i>The American Friend</i> , dibuat tahun 1977..... 10
Gambar IV	<i>Close-up</i> adegan Jurnee Smollett di <i>Eve's Bayou</i> , dibuat tahun 1997..... 11
Gambar V	<i>Low-angle shot</i> kamera berada di posisi bawah subjek dan mengarah ke atas..... 12
Gambar VI	<i>Low-angle</i> adegan Bill Nunn di <i>Do the Right Thing</i> 12
Gambar VII	<i>High-angle Shot</i> adegan Fritz Lang di film <i>M</i> 13
Gambar VIII	The bird's-eye adegan dalam film Alfred Hitchcock, <i>The Bird</i> 14
Gambar IX	<i>The oblique shot (Dutch angle)</i> adegan Carol Reed di <i>The Third Man</i> 14
Gambar X	<i>Tripod</i> yang digunakan dalam teknik <i>pan</i> dan <i>tilt</i> 15
Gambar XI	<i>Dolly</i> dan cara kerjanya..... 16
Gambar XII	<i>Crane</i> dan cara kerjanya..... 16
Gambar XIII	Sketsa Kompleks Makam Kotagede pada akhir abad XIX..... 42
Gambar XIV	<i>Site plan</i> Kompleks Masjid Kotagede..... 42
Gambar XV	Gapura Makam Kotagede..... 43
Gambar XVI	Masjid Ageng Kotagede..... 44
Gambar XVII	Bedug di masjid Ageng Kotagede..... 45
Gambar XVIII	Mimbar di masjid Ageng Kotagede..... 45
Gambar XIX	Sendang Saliran..... 46
Gambar XX	Pohon ringin sepuh..... 47
Gambar XXI	Batu Gatheng..... 48

Gambar XXII	R.T Pujo Dipuro, Abdi Dalem Makam Kotagede Yogyakarta.....	50
Gambar XXIII	Papan nama Kompleks Makam.....	53
Gambar XXIV	doa Pendopo di bawah Ringin Sepuh.....	53
Gambar XXV	Abdi dalem yang sedang memanjatkan.....	53
Gambar XXVI	Gapura selatan masjid.....	54
Gambar XXVII	Jam di pelataran masjid Ageng.....	54
Gambar XXVIII	Bangsas Pengapit.....	54
Gambar XXIX	Gapura menuju sendang Saliran.....	55
Gambar XXX	Sepenggal <i>Storyboard</i>	73
Gambar XXXI	<i>Layout</i> Ide Gagasan Brosur.....	92
Gambar XXXII	<i>Layout</i> Kasar Brosur.....	93
Gambar XXXIII	<i>Layout</i> Lengkap I <i>Cover</i> Depan Brosur.....	93
Gambar XXXIV	<i>Layout</i> Lengkap I Pengantar.....	93
Gambar XXXV	<i>Layout</i> Lengkap I Sejarah dan Peta.....	94
Gambar XXXVI	<i>Layout</i> Lengkap I Peninggalan.....	94
Gambar XXXVII	<i>Layout</i> Lengkap I <i>Cover</i> Belakang Brosur.....	95
Gambar XXXVIII	<i>Layout</i> Lengkap II <i>Cover</i> Depan Brosur.....	95
Gambar XXXIX	<i>Layout</i> Lengkap II Pengantar.....	95
Gambar XL	<i>Layout</i> Lengkap II Sejarah dan Peta.....	96
Gambar XLI	<i>Layout</i> Lengkap II Peninggalan.....	96
Gambar XLII	<i>Layout</i> Lengkap II Galeri.....	97
Gambar XLIII	<i>Layout</i> Lengkap II <i>Cover</i> Belakang Brosur.....	97
Gambar XLIV	Desain Terpilih <i>Cover</i> Brosur.....	97
Gambar XLV	Desain Terpilih Pengantar.....	98
Gambar XLVI	Desain Terpilih Sejarah dan Peta.....	98
Gambar XLVII	<i>Layout</i> Desain Terpilih Peninggalan.....	99
Gambar XLVIII	Desain Terpilih Galeri.....	99
Gambar XLIX	Desain Terpilih <i>Cover</i> Belakang Brosur.....	99
Gambar L	<i>Layout</i> Gagasan Ide Mini Brosur.....	108
Gambar LI	<i>Layout</i> Kasar Mini Brosur.....	108

Gambar LII	<i>Layout</i> Lengkap I Sisi Luar Mini Brosur.....	109
Gambar LIII	<i>Layout</i> Lengkap II I Sisi Luar Mini Brosur.....	109
Gambar LIV	<i>Layout</i> Lengkap III I Sisi Luar Mini Brosur.....	109
Gambar LV	<i>Layout</i> Lengkap I Sisi Dalam Mini Brosur.....	110
Gambar LVI	Desain Terpilih Sisi Luar Mini Brosur.....	110
Gambar LVII	Desain Terpilih Sisi Dalam Mini Brosur.....	110
Gambar LVIII	<i>Layout</i> Gagasan Ide Poster Film.....	115
Gambar LIX	<i>Layout</i> Kasar Poster Film.....	116
Gambar LX	<i>Layout</i> Lengkap I Poster Film.....	116
Gambar LXI	<i>Layout</i> Lengkap II Poster Film.....	117
Gambar LXII	<i>Layout</i> Lengkap III Poster Film.....	117
Gambar LXIII	<i>Layout</i> Lengkap IV Poster Film.....	118
Gambar LXIV	Desin Terpilih Poster Film.....	118
Gambar LXXV	<i>Layout</i> Gagasan Ide Cover Kotak DVD.....	121
Gambar LXXVI	<i>Layout</i> Kasar Cover Kotak DVD.....	121
Gambar LXXVII	<i>Layout</i> Lengkap I Cover Kotak DVD.....	122
Gambar LXXVIII	<i>Layout</i> Lengkap II Cover Kotak DVD.....	122
Gambar LXXIX	Desin Terpilih Cover Kotak DVD.....	123
Gambar LXX	<i>Layout</i> Gagasan Ide Stiker DVD.....	128
Gambar LXXI	<i>Layout</i> Kasar Stiker DVD.....	128
Gambar LXXII	<i>Layout</i> Lengkap I Stiker DVD.....	129
Gambar LXXIII	<i>Layout</i> Lengkap II Stiker DVD.....	129
Gambar LXXIV	Desain Terpilih Stiker DVD.....	130
Gambar LXXV	<i>Layout</i> Gagasan Catatan Produksi.....	132
Gambar LXXVI	<i>Layout</i> Kasar Catatan Produksi.....	133
Gambar LXXVII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Cover Depan.....	133
Gambar LXXVIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Cover Daftar Isi.....	133
Gambar LXXIX	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Preface.....	134
Gambar LXXX	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Foreword.....	134
Gambar LXXXI	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Prolog.....	134
Gambar LXXXII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Purpose.....	135

Gambar LXXXIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 6.....	135
Gambar LXXXIV	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 7.....	135
Gambar LXXXV	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 8.....	136
Gambar LXXXVI	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 9.....	136
Gambar LXXXVII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 10.....	136
Gambar LXXXVIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 11.....	137
Gambar LXXXIX	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 12.....	137
Gambar XC	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 13.....	137
Gambar XCI	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 14.....	138
Gambar XCII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 15.....	138
Gambar XCIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 16.....	138
Gambar XCIV	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 17.....	139
Gambar XCV	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 18.....	139
Gambar XCVI	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 19.....	139
Gambar XCVII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 20.....	140
Gambar XCVIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 21.....	140
Gambar XCIX	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 22.....	140
Gambar C	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 23.....	141
Gambar CI	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 24.....	141
Gambar CII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 25.....	141
Gambar CIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 26.....	142
Gambar CIV	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 27.....	142
Gambar CV	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 28.....	142
Gambar CVI	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Halaman 29.....	143
Gambar CVII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – Penutup.....	143
Gambar CVIII	<i>Layout</i> Lengkap Catatan Produksi – <i>Cover</i> Belakang.....	143
Gambar CIX	<i>Layout</i> Gagasan Ide Pembatas Buku.....	181
Gambar CX	<i>Layout</i> Kasar Pembatas Buku.....	181
Gambar CXI	<i>Layout</i> Lengkap I Pembatas Buku.....	182
Gambar CXII	<i>Layout</i> Lengkap II Pembatas Buku.....	182
Gambar CXIII	<i>Layout</i> Lengkap III Pembatas Buku.....	183

Gambar CXIV	<i>Layout</i> Lengkap IV Pembatas Buku.....	183
Gambar CXV	Desain Terpilih Pembatas Buku.....	184
Gambar CXVI	<i>Layout</i> Gagasan Ide <i>Figure</i> Abdi Dalem.....	188
Gambar CXVII	<i>Layout</i> Kasar <i>Figure</i> Abdi Dalem.....	188
Gambar CXVIII	Model dari Tanah Liat <i>Figure</i> Abdi Dalem.....	189
Gambar CXIX	Hasil Akhir <i>Figure</i> Abdi Dalem.....	189
Gambar CXX	<i>Layout</i> Gagasan Ide Gantungan Kunci.....	191
Gambar CXXI	<i>Layout</i> Kasar Gantungan Kunci.....	191
Gambar CXXII	<i>Layout</i> Lengkap I Gantungan Kunci.....	192
Gambar CXXIII	<i>Layout</i> Lengkap II Gantungan Kunci.....	192
Gambar CXXIV	<i>Layout</i> Lengkap III Gantungan Kunci.....	193
Gambar CXXV	<i>Layout</i> Lengkap IV Gantungan Kunci.....	193
Gambar CXXVI	Desain Terpilih Gantungan Kunci.....	194
Gambar CXXVII	<i>Layout</i> Gagasan Ide Pin.....	196
Gambar CXXVIII	<i>Layout</i> Kasar Pin.....	196
Gambar CXXIX	<i>Layout</i> Lengkap I Pin.....	197
Gambar CXXX	<i>Layout</i> Lengkap II Pin.....	197
Gambar CXXXI	Desain Terpilih Pin.....	197
Gambar CXXXII	<i>Layout</i> Gagasan Ide Kaos.....	200
Gambar CXXXIII	<i>Layout</i> Kasar Kaos.....	200
Gambar CXXXIV	<i>Layout</i> Lengkap I Kaos.....	201
Gambar CXXXV	<i>Layout</i> Lengkap II Kaos.....	201
Gambar CXXXVI	<i>Layout</i> Lengkap III Kaos.....	201
Gambar CXXXVII	<i>Layout</i> Lengkap IV Kaos.....	202
Gambar CXXXVIII	Desain Terpilih Kaos.....	202

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Glosarium.....	210
Lampiran 2 Naskah Film.....	214
Lampiran 3 Jadwal Produksi (Catatan Produksi).....	225
Lampiran 4 Foto <i>Behind the Scene</i>	227
Lampiran 5 Media Kelengkapan Pameran.....	232
Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	235
Lampiran 7 Surat Pernyataan Pengambilan Data.....	236
Lampiran 8 Foto Dokumentasi Pameran.....	237

**FILM DOKUMENTER ABDI DALEM
KOMPLEKS MAKAM RAJA-RAJA MATARAM ISLAM
DI KOTAGEDE YOGYAKARTA**

Novida Nur Miftakhul Arif
NIM 08206244016

ABSTRAK

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni berjudul Film Dokumenter Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta beserta abdi dalemnya ini, bertujuan untuk mendeskripsikan konsep dan visualisasi media yang menyampaikan informasi tentang kompleks makam Kotagede Yogyakarta dan abdi dalemnya. Media yang dibuat menginformasikan pentingnya peninggalan cagar budaya fisik (*tangible*) dan non material (*intangible*).

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data (verbal dan visual) dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats*). Media utama berupa film dibuat melalui tahapan persiapan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Media pendukung dirancang melalui tahapan pembuatan *layout* gagasan, *layout* kasar dan *layout* komprehensif. Instrumen yang digunakan adalah alat tulis, kamera DSLR, *standing lamp*, *clip on*, komputer, dan lainnya. Sedangkan *software* yang digunakan berupa Adobe Premiere, After Effects, Audition, Photoshop, Corel Draw, dan Microsoft Word.

Film dokumenter naratif berdurasi pendek berjudul Abdi Makam Kotagede (ketua juru kunci mengisahkan makam Kotagede dan dirinya) menjadi media utama. Sedangkan media pendukung yang berfungsi sebagai *merchandise* film dan dapat memberikan informasi pada *audiences* tentang makam Kotagede maupun abdi dalemnya meliputi: brosur, mini brosur, *cover* kotak DVD, stiker DVD, poster film, catatan produksi, pembatas buku, *figure* abdi dalem, gantungan kunci, pin, dan kaos. Semua media dirancang dengan tema *ancient* dan *quaintness* (hal-hal yang bersifat kuno).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kotagede Yogyakarta merupakan kota pertama yang dibangun pada masa perintisan kerajaan Mataram Islam dan sekaligus menjadi ibukota pertama. Wilayah yang sekarang menjadi salah satu kabupaten di Yogyakarta ini, memiliki tata ruang dan komponen pusat kota pemerintahan sebuah kerajaan Islam. Peninggalan arkeologi masih dapat ditemui dan tersebar di kota tua ini, seperti reruntuhan tembok keliling, *joglo*, gapura, pasar, dan pemukiman. Namun ada satu situs yang tidak kalah yaitu Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta. Di *pesareyan* ini, banyak orang besar disemayamkan, seperti pendiri kerajaan Mataram Islam, Kyai Ageng Pemanahan (wafat tahun 1575 M) dan raja pertama Mataram Islam, Panembahan Senopati (wafat tahun 1601 M). Hal ini membuat Kasultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta menganggap Kotagede sebagai pusaka leluhur, sehingga sempat membuat Kotagede berada di bawah dua pemerintahan, Kotagede Yogyakarta dan Kotagede Surakarta yang dikenal dengan *enclave* (suatu daerah yang terletak di lingkungan daerah pemerintahan lain atau disebut tanah *mencil*).

Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta merupakan peninggalan sejarah yang umurnya hampir setara Mataram Islam itu sendiri, sampai sekarang terus dijaga serta dilestarikan dengan baik. Hal ini tidak lepas dari peran pada abdi dalem yang secara turun temurun menjalankan tugasnya. Abdi dalem Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta tidak jauh berbeda dengan abdi dalem di kraton. Akan tetapi tugas

mereka bukan merawat kraton dan melayani raja, melainkan menjaga dan merawat kompleks makam. Pribadi abdi dalem yang dengan tulus mengabdikan pada raja tetap jelas terlihat pada tiap sosok abdi dalem kompleks makam ini. Bukan uang ataupun kesejahteraan yang mereka cari, namun berkah. Selain bekerja mengabdikan pada pihak kraton, abdi dalem juga mempunyai pekerjaan lain lain guna menunjang hidup seperti berdagang, beternak ayam, atau menjadi tukang becak, pegawai negeri, bahkan ada yang menjadi dosen.

Kompleks makam Kotagede Yogyakarta beserta abdi dalemnya yang memiliki nilai sejarah yang tinggi dan banyak hal yang dapat diteladani ini, ternyata perlahan mulai ditinggalkan dan dilupakan bahkan oleh orang Yogyakarta sendiri. Untuk mendukung pelestarian budaya perlu tindakan nyata berupa pemberian informasi mengenai situs ini, supaya masyarakat dapat ikut menjaga dan melestarikan salah satu situs peninggalan tertua di Yogyakarta ini.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga peninggalan budaya fisik (*tangible*) dan non material (*intangible*) di Kompleks Makam Rajaraja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta, padahal memiliki potensi yang dapat diaktualisasi dan direvitalisasi.
2. Salah satu upaya penyampaian informasi kepada masyarakat tentang kompleks makam Kotagede Yogyakarta dan abdi adalah dengan membuat media yang komunikatif dan menarik, seperti media audio visual berupa film. Format yang dirasa paling tepat adalah film dokumenter naratif (narasumber menyampaikan materi film seperti menceritakan sebuah kisah). **Abdi Makam**

Kotagede menjadi judul yang sesuai dan mampu mewakili maksud serta isi yang disampaikan. Kata “Abdi” merupakan perwakilan dari abdi dalem; kata “Makam” merujuk pada Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam; sedangkan “Kotagede” mengacu pada lokasi kompleks makam yang berada di Kotagede.

C. Batasan Masalah

Dari uraian di atas, perancangan film pendek ber-*genre* dokumenter dengan pendekatan *feature* berjudul Abdi Makam Kotagede beserta media pendukungnya ini, dibatasi pada masalah:

Membuat konsep kemudian memvisualisasi sebuah film dokumenter naratif beserta media pendukungnya, yang mampu menyampaikan informasi tentang kompleks makam raja Mataram di Kotagede Yogyakarta beserta abdi dalemnya, serta mampu menyampaikan persuasi tentang pentingnya benda cagar budaya dan nilai luhur dari abdi dalem kepada masyarakat secara lugas, jelas dan menarik.

D. Rumusan Masalah

Perancangan Tugas Akhir Karya Seni Film Dokumenter Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta ini, mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat konsep dan memvisualisasi sebuah film dokumenter naratif beserta media pendukungnya, yang mampu menyampaikan informasi tentang kompleks makam raja Mataram di Kotagede Yogyakarta beserta abdi dalemnya, serta mampu menyampaikan persuasi tentang pentingnya benda cagar budaya dan nilai luhur dari abdi dalem kepada masyarakat secara lugas, jelas dan menarik?

E. Tujuan Penciptaan

Membuat konsep dan memvisualisasi sebuah film dokumenter naratif beserta media pendukungnya, yang mampu menyampaikan informasi tentang kompleks makam raja Mataram di Kotagede Yogyakarta beserta abdi dalemnya, serta mampu menyampaikan persuasi tentang pentingnya benda cagar budaya dan nilai luhur dari abdi dalem kepada masyarakat secara lugas, jelas dan menarik.

F. Manfaat Penciptaan

Perencanaan ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

1. Mahasiswa

- a. Mengembangkan ide dan kreatifitas menciptakan film dokumenter pendek berjudul Abdi Makam Kotagede beserta media pendukung, yang mampu menyampaikan informasi penting secara jelas, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh banyak kalangan.
- b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang sudah didapat di bangku perkuliahan.

2. Lembaga

a. Universitas Negeri Yogyakarta

Memberi sumbangan penulisan kepada Universitas Negeri Yogyakarta tentang film dokumenter pendek berjudul Abdi Makam Kotagede beserta media pendukung, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang mampu menambah pengetahuan khususnya desain komunikasi visual.

b. Masyarakat

Memberikan persuasi pentingnya eksistensi kompleks makam raja di Kotagede Yogyakarta serta nilai luhur dari abdi dalem, dan mensosialisaikannya guna meningkatkan apresiasi pada masyarakat secara jelas, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh banyak kalangan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

A. KAJIAN TEORI

1. Film

a. Definisi

Film disebutkan pada *Oxford Advanced Learner's Dictionary Fifth Edition* (1995: 434) sebagai, "*a story or event recorded by a camera as a set of moving images and shown in a cinema or on television.*" Artinya, sebuah cerita atau peristiwa yang direkam kamera sebagai rangkaian gambar bergerak dan ditayangkan di bioskop maupun televisi.

Bruce Mamer menjelaskan (2009: 3), "*Motion picture film is made up of a series of still photographic images,*" yang artinya kurang lebih adalah film diciptakan melalui rangkaian gambar fotografis.

Film atau video merupakan media yang menampilkan gambar bergerak yang memiliki banyak variasi format (digital maupun analog), seperti DVD atau pada *video cassette*, (<http://www.library.pdx.edu/copyright/VideoOrFilm.pdf> (diakses 26 Agustus 2013)).

Dari beberapa pengertian singkat di atas, dapat diperjelas di sini bahwa film terdiri dari gambar dan suara yang termasuk ke dalam media audio visual. Pada awal kemunculannya hanya berupa adegan pendek tanpa suara, contohnya "*L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*" ("*Arrival of a Train at La Ciotat Station*") yang dibuat oleh Louis Lumière tahun 1903, seperti dicantumkan Brian Manley (<http://www.csa.com/discoveryguides/discoveryguides-main.php> diakses

24 Agustus 2013). Bisa dibilang peran audio hanya sebagai pendukung meski tetap memegang peran penting.

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan film yang mulanya merupakan *Massive-Scale Production*, sekarang dapat diproduksi secara *Small-Scale Production* atau independen, sudah menjadi hal lazim. David Bordwell (2006: 28) menjelaskan dalam produksi film skala kecil, satu orang melakukan banyak sekali tugas, seperti membuat rencana, membiayainya, memproduksi, menjalankan kamera, merekam suara, dan mengeditnya. Film seperti itu jarang diputar di bioskop, dan biasanya lebih berfokus pada pembuatan dokumentasi dan ekperimental. Film yang sering disebut film *inde (independent)* inilah yang dibuat oleh penulis karena pendanaan, pengerjaan dan distribusi dilakukan secara independen.

b. Struktur Film

Joseph V. Mascelli, A.S.C (2010: 4-5) menyebutkan:

1) Shot

Shot mendefinisikan rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi. Tiap *shot* adalah satu *take*, bila diperlukan shot tambahan diambil dari *set-up* yang sama-disebabkan oleh kesalahan teknik atau dramatik, *shot-shot* tambahan itu dinamakan *re-take*. Kalau *set-up* itu dirubah dalam satu dan lain cara (kamera berpindah, lensa berubah, atau *action* yang diambil) itu adalah *shot* baru bukan *re-take*.

2) *Scene*

Memberi definisi tempat atau lokasi dimana kejadian berlangsung, ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak bisa dibagi di dalam sejumlah *scene*, masing-masing berlangsung pada lokasi yang berbeda. Satu *scene* bisa terdiri dari satu *shot* atau sejumlah *shot* yang menggambarkan peristiwa yang berkesinambungan.

3) *Sequence*

Sebuah *sequence* adalah serangkaian atau *shot-shot*, yang merupakan suatu kesatuan utuh. Sebuah *sequence* dapat berlangsung pada satu *setting* atau beberapa *setting*. *Action* harus berkaitan secara tepat dalam sebuah *sequence* manakala terdiri dari sejumlah *shot* yang runtut dengan *cut* langsung, hingga melukiskan kejadian yang berlangsung sebagaimana kenyataan sebenarnya.

Lebih memperjelas pengertian di atas, Bruce Mamer (2009: 452) turut menyebutkan:

Shot = The footage created from the moment the camera is turned on until it is turned off ; a sequence of frames.

Scene = The basic unit of a script, with action occurring in a single setting and in real time.

Dapat diartikan bahwa *shot* merupakan gambar yang direkam ketika kamera mulai dihidupkan hingga kamera dimatikan, sedangkan *scene* adalah dasar dari naskah, tindakan yang berlangsung pada sebuah *setting* dan secara *real time*.

c. Sinematografi

Sinematografi artinya adalah teknik membuat film, dan dalam sinematografi itu terdapat beberapa hukum atau lebih tepat disebut prinsip. Teknik pengambilan gambar berikut merupakan penuturan Bruce Mamer (2009: 5-15):

1) *Proxemics*

Proxemics berasal dari kata *proximity*, yang merujuk pada jarak antara subjek dengan kamera. Pada dasarnya terdiri dari tiga posisi dasar: *long shot*, *medium shot*, dan *close-up*. Ada banyak poin di antara atau di luar ketiga posisi itu, seperti *medium close-ups* dan *extreme long shots*, alternatif posisi itu dapat dilihat, dan bisa dikembangkan, sebagai variasi dari tiga posisi dasar.

a) *Long Shot*

Long Shot adalah *shot* yang memasukkan seluruh tubuh manusia atau lebih. Sebuah *shot* yang di dalamnya menampilkan seseorang dari kepala sampai jari kaki disebut *full-body shot*, atau *full shot*.



Gambar I: *Long Shot* adegan Anthony Hopkins dan Julie Taymor di *Titus*, dibuat tahun 1999

Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2009: 5)



Gambar II: **Full-body shot, atau full shot** adegan Charlie Chaplin di *One A.M.*, dibuat tahun 1916

Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2009: 5)

b) *Medium Shot*

Shot seseorang dari pinggang ke atas, memberi detail lebih daripada *full-body shot* tapi umumnya menampilkan subjek secara umum. *Medium shot* menyampaikan bagaimana interaksi keseharian orang-orang, paling tidak pada budaya Amerika.



Gambar III: **Medium shot** adegan Bruno Ganz di *The American Friend*, dibuat tahun 1977

Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2009: 6)

c) *Close-up*

Close-up pada dasarnya adalah sebuah *shot* kepala, biasanya dari kancing teratas baju ke atas. Kalau lebih dari itu merupakan sebuah *extreme close-up*. *Medium close-up* yang menampilkan tengah dada ke atas, biasanya juga termasuk *close-up*.



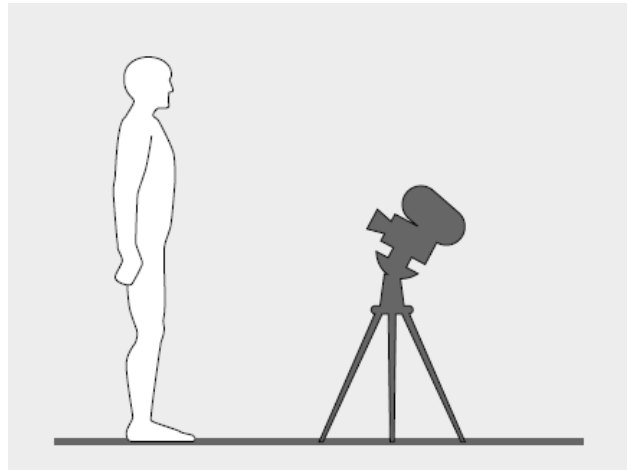
Gambar IV: ***Close-up*** adegan Jurnee Smollett di *Eve's Bayou*, dibuat tahun 1997
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*,
 Fifth Edition (2009: 6)

d. *Camera Angles*

Walaupun istilah *angle* biasanya digunakan pada lokasi untuk mengatur posisi kamera secara simpel, *angle* juga punya batasan makna pada peralatan kamera, yaitu ketinggian dan orientasi, atau level dari kamera dengan hubungannya terhadap subjek.

1) *Low-angle Shot*

Sebuah *low-angle* shot terjadi ketika kamera berada di posisi bawah dari subjek, mengarah ke atas. Cenderung membuat karakter atau lingkungan terlihat mengancam, kuat, atau mengintimidasi.



Gambar V: ***Low-angle shot*** kamera berada di posisi bawah subjek dan mengarah ke atas
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2009: 7)



Gambar VI: ***Low-angle*** adegan Bill Nunn di *Do the Right Thing*
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2009: 7)

2) ***High-angle Shot***

High-angle shot jelas lawan dari *low-angle shot*, dan ini memberi efek sebaliknya pula, kamera diposisikan di atas subjek, mengarah ke bawah. Tipe *shot* cenderung menyusutkan sebuah subjek, membuatnya terlihat terintimidasi atau terancam, ini cara lazim untuk membuat karakter terlihat diremehkan.



Gambar VII: ***High-angle Shot*** adegan Fritz Lang di film ***M***
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*,
 Fifth Edition (2009: 8)

3) ***Eye-level Shot***

Eye-level shot diambil kamera dari level pengelihatannya karakter atau subjek yang difilmkan. *Eye-level shot* cenderung umum atau netral. Hampir mirip *medium shot*, sebuah *eye-level shot* menaruh pandangan setara dengan subjek yang difilmkan. Ini tidak mengurangi atau melebihi kualitas *high-angle* dan *low-angle shot*.

4) ***Bird's-eye View***

Bird's-eye view, juga disebut *overhead shot* sebenarnya sebuah variasi dari *high-angle shot* tapi lebih ekstrem. *Shot* ini diambil dari arah atas dan cenderung seperti dewa, pandangan yang maha tahu, orang-orang terlihat seperti semut dan tampak kurang berarti.



Gambar VIII: **The bird's-eye adegan dalam film Alfred Hitchcock, *The Birds***
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*,
 Fifth Edition (2009: 9)

5) *Oblique Shot (Dutch Angle)*

Pada *oblique shot (Dutch angle)*, kamera benar-benar dimiringkan pada *tripod* hingga tidak lagi lurus arah pandang mata. *Oblique shot* mengambil garis lurus dan menampilkannya secara diagonal.



Gambar IX: **The oblique shot (Dutch angle) adegan Carol Reed di *The Third Man***
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*,
 Fifth Edition (2009: 9)

6) *Point-of-view Shot*

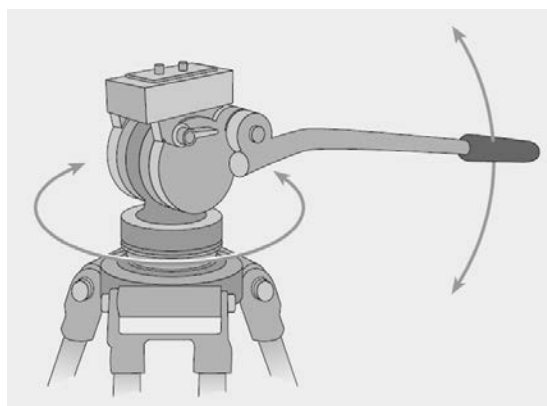
Sebuah *point-view shot* menampilkan persepsi atau pandangan seorang karakter yang spesifik. Ini tidak sering digunakan, seperti sebuah sangkaan pertama, dikarenakan pandangan kamera dan pandangan manusia memang berbeda. Mata tidak fokus memilih, merubah pandangan secara berulang-ulang, seolah acak dan kacau pada fokus perhatiannya. Seperti ketika melihat gerakan orang menari.

d. Pergerakan Kamera

Sudah jelas bahwa pergerakan adalah aspek yang sangat krusial pada film, dan dapat digunakan sebagai alat menuturkan cerita.

1) *Pans dan Tilts*

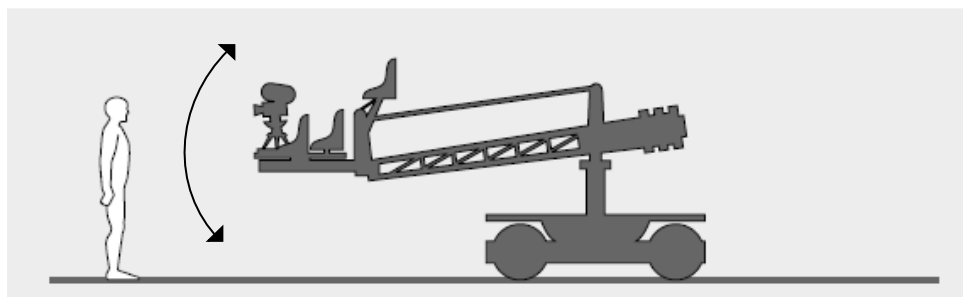
Sebuah *pan* adalah sebuah *shot* dimana kamera secara sederhana diputar secara horizontal pada sebuah *tripod*. *Tilt* hampir sama dengan *pan*, hanya saja gerakannya secara vertikal. *Pan* dan *tilt* sama-sama digunakan untuk memunculkan elemen di dalam *frame* yang mana pemirsa mungkin belum mengetahuinya.



Gambar X: *Tripod yang digunakan dalam teknik pan dan tilt*
 Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image*,
 Fifth Edition (2009: 11)

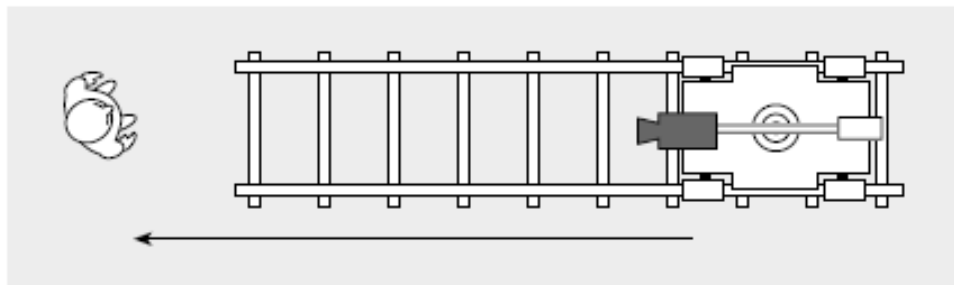
2) Pendukung Pergerakan Kamera

Selain teknik sederhana di atas, perlu disebutkan juga bahwa banyak sekali alat yang membantu dalam menciptakan pergerakan kamera, namun kebanyakan hanya digukan para profesional karena penggunaanya yang kompleks dan harganya tergolong mahal, berikut diantaranya:



Gambar XI: **Dolly dan cara kerjanya**

Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2009: 13)



Gambar XII: **Crane dan cara kerjanya**

Sumber: *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Fifth Edition* (2006: 13)

e. *Visual Language*

Dalam media audio visual sebuah *frame* bukanlah sekedar gambar, melainkan informasi. Sudah barang tentu beberapa informasi lebih penting dari lainnya sehingga informasi tersebut diharapkan dapat diterima penonton dengan baik, (Blain Brown, 2012: 38). Inilah pentingnya bahasa visual, yaitu

penyampaian informasi (*storytelling*) menggunakan visual. Blain Brown menjelaskan (2012: 39) bahwa teori bahasa visual menggunakan prinsip dasar yang sama seperti pada seni lukis dan desain, “*These principles work interactively in various combinations to add depth, movement, and visual force to the elements of the frame: unity, balance, visual tension, rhythm, proportion, contrast, texture, and directionality.*”

Dapat diartikan bahwa teori dasar seni rupa bekerja secara interaktif dalam beragam kombinasi untuk memunculkan kedalaman, pergerakan, dan kekuatan visual pada unsur *frame*: kesatuan, keseimbangan, tensi visual, ritme, proporsi, kontras, tekstur, dan arah.

Teori bahasa visual Blain Brown (2012: 68-81) menempatkan pencahayaan, kesinambungan dan arah sebagai cara ampuh dalam *storytelling* (terlepas dari teknik sinematografi di atas).

1) *Lighting* (pencahayaan)

Cahaya dan warna berpengaruh sangat besar karena efektif dan kuat dalam penyampaian pesan. Kedua hal tersebut memiliki kemampuan menggapai penonton pada emosi terdalam. Pada sebagian film, cahaya digunakan sebagai sebuah perumpamaan yang jelas. Sementara sebagian besar film menggunakan pencahayaan sebagai bagian dari *storytelling* (digunakan untuk memunculkan perumpamaan yang tersembunyi). Akan tetapi pencahayaan dapat selalu menjadi faktor yang mendasari poin cerita, tokoh, dan beberapa persepsi waktu maupun tempat.

2) *Continuity* (kesinambungan)

Film yang baik hendaknya menyajikan citra visual secara berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis, dan penggambaran peristiwa yang berkaitan secara masuk akal. Tanpa kesinambungan yang baik, sebuah film hanya akan menjadi kumpulan *shot* yang campur aduk dan tidak berkaitan. Hal ini berhubungan langsung dengan teknik-teknik dasar sinematografi di atas. Lebih jauh lagi juga berkaitan dengan proses *editing*, dimana penempatan dan jenis transisi ikut berpengaruh dalam penyusunan kesinambungan yang baik.

3) *Directionality* (arah)

Arah dalam film berhubungan erat dengan gerakan benda di depan kamera dan sudut pandang pemain, dimana hal ini akan mempengaruhi persepsi penonton. Cara pengambilan gambar untuk mendapatkan arah dan sudut pandang memang merupakan bagian dari *continuity*, namun semua teknik dan aturan seperti *pan* maupun *tilt* berdasar pada satu prinsip: tidak membuat bingung pikiran penonton dan mengganggu perhatian dari cerita (membuat penonton jengkel dan frustrasi). Arah mempunyai dua tujuan penting, memberikan penonton petunjuk tentang cerita dan membantu menjaga penonton agar tidak bingung tentang dimana seseorang atau suatu hal terjadi.

f. *Editing*

Kiranya perlu dijelaskan juga mengenai proses paska produksi yang sangat penting, yaitu proses *editing*, dimana hasil pengambilan gambar berupa *shot* dirangkai menjadi sebuah film. Menurut Bruce Mamer (2009: 347), *editing* dapat

disebut memotong, proses menyeleksi *shot* yang layak dan memenuhi kebutuhan film dan membuang yang tidak perlu.

Editing secara sederhana dapat dibedakan menjadi tiga jenis aspek: pemotongan gambar, pemotongan suara, dan menentukan efek optikal (*dissolve*, *fade*, *special effects* dan lainnya). Dalam film yang dibuat menggunakan beberapa efek transisi untuk menjembatani *shot*, *scene* maupun *sequence* supaya terjalin *continuity*. Efek yang paling sering dijumpai adalah efek memudar, yang pertama adalah *fade out*, sederhananya adalah ketika gambar memudar menjadi hitam. *Fade in* adalah kebalikannya, dimana gambar muncul perlahan dari layar hitam. Kemudian efek *dissolve*, teknik umum yang mana sebuah *shot* memudar ketika *shot* sebaliknya muncul perlahan di atasnya, begitu yang disebutkan Bruce Mamer (2009: 354). Penulis juga menggunakan efek khusus seperti memunculkan gambar nyata seolah dari sketsa maupun gambar dua dimensi, membuat sebuah *frame* dibalik seperti sebuah halaman buku, dan beberapa efek lain.

Tahapan yang dilalui dalam proses editing, pertama adalah melakukan pemotongan gambar sesuai *storyline*, kemudian *shot* dipilah dengan membuang bagian yang tidak perlu, dan yang terakhir adalah menggabungkan unsur lain (*bumper*, *background music*, *voice over*, dan lainnya) hingga menjadi satu kesatuan utuh.

g. Kerabat Kerja

Berbeda dengan pembuatan Tugas Akhir Karya Seni pada umumnya, di sini penulis tidak sepenuhnya bekerja sendiri, karena dalam pembuatan film yang baik

memerlukan beberapa orang yang bekerja sama secara solid. Bruce Mamer (2009:

45) dalam bukunya menjelaskan:

Although independent filmmakers and students may not use all of the positions described here, it is important to be familiar with the various roles and their attendant responsibilities. As with so much else, even if no specific person is on board for a certain job, the job nevertheless has to be done. It's simply one more thing for which you, the filmmaker, must be responsible. The organization and the sophistication with which a project is approached have a direct bearing on the final product.

Dapat diartikan bahwa pembuat film independen dan pelajar mungkin tidak akan menggunakan semua posisi yang dijelaskan, namun kiranya penting untuk membiasakan dengan macam tugas dan tanggung jawab tersebut. Meski jika tidak ada orang yang melakukan sebuah pekerjaan tertentu, tugas itu tetap harus di selesaikan, tidak lain pembuat filmlah yang harus bertanggung jawab. Pengorganisasian pekerjaan film yang dilakukan harus tetap diarahkan menuju produk final.

Dalam pembuatan film ini penulis berperan sebagai produser, sutradara, penulis naskah, manajer produksi, manajer lokasi, manajer perlengkapan, publikasi, desainer produksi, *editor*, dan *lead compositor*; sedangkan kerabat kerja yang dibutuhkan hanya kameramen dan sinematografer. Berikut ini adalah deskripsi dari tugas masing-masing kerabat kerja, menurut Noel Paul (http://www.pasadena.edu/files/syllabi/lmjang_20857.pdf diakses 24 Agustus 2013):

1) Bagian Produksi

a) Produser

Seorang produser bertugas membuat kondisi yang memungkinkan untuk membuat film. Produser memprakarsai, mengkoordinasi, menyupervisi, dan mengontrol berbagai hal seperti pembiayaan, penggajian dan mengatur distribusi. Produser terlibat dalam semua proses pembuatan film dari pengembangan sampai produk komplit.

b) Sutradara

Orang yang menjadi kunci mengarahkan hampir di semua tahapan dalam film. Tugasnya mengatur dan mengarahkan pemain maupun staf lain dalam produksi film.

c) Manajer Produksi

Dengan pantauan produser, tugasnya mengkoordinasi, memfasilitasi dan mengawasi persiapan produksi, termasuk keperluan pengambilan gambar, jadwal harian produksi, maupun perencanaan dana.

d) Asisten Sutradara

Mengatur kru, mengecek peralatan, naskah, *storyboard* dan jadwal pengambilan gambar. Ketika pengambilan gambar, mendampingi dan membantu sutradara menjalankan tugas.

e) Manajer Lokasi

Mencari dan mengkondisikan lokasi, menjembatani tim produksi dengan pemilik lokasi, atau mengatur perizinan.

f) Publikasi

Mempublikasikan dan mempromosikan film.

2) Bagian Seni

a) Desainer Produksi

Bekerja berdasar dengan pengawasan sutradara, tugasnya mengembangkan, memfasilitasi, dan memantau desain produksi, dan semua yang akan muncul di depan kamera. Tugasnya mengawasi bagian *make up*, tata rambut, dan bagian kostum serta berkonsultasi dengan kameramen, *art director*, dan bagian *editing*.

b) Manajer Perlengkapan

Mengumpulkan semua peralatan yang diperlukan selama produksi, sekaligus menjaga dan mengatur penggunaannya.

3) Bagian Kamera

a) Sinematografer

Mengatur masalah kamera dan pencahayaan, bertanggung jawab atas tampilan visual, membawa naskah menjadi kenyataan dan bagaimana cara pengambilan gambarnya.

b) Kamera Operator

Tugasnya tidak lain mengoperasikan kamera dan bertanggung jawab dalam kepengurusan kamera.

4) Bagian Suara

Mixer/Recordist

Bertanggung jawab merekam suara dengan alat yang diperlukan ketika produksi berlangsung serta melakukan *sound mixing dan playback*.

5) *Editorial*

Editor

Bekerja di bawah pengawasan sutradara dan *executive producer* untuk menyatukan hasil pengambilan gambar. Menyatukan semuanya dengan benar, mengkoreksi warna dan efek lain pada masa paska produksi serta menjadikan produk menjadi beberapa format sesuai yang diinginkan.

6) *Compositing*

a) *Lead Compositor/Visual Effects Supervisor*

Bertugas dengan pengawasan sutradara, sinematografer dan *art director*, berkoordinasi bersama *editor* untuk mendesain dan menerapkan pengaturan efek.

2. Dokumenter

a. Pengertian

Banyak sekali *genre* atau jenis dari film, seperti film aksi, drama, komedi, roman, horor, dan lain sebagainya. Dalam satu film, terkadang tercampur bermacam *genre* sekaligus. Namun ada sebuah jenis film yang mempunyai penggemar tersendiri, yaitu film dokumenter.

"A documentary film tells a story about real life, with claims to truthfulness. How to do that honestly, in good faith, is a neverending discussion, with many answers." Begitu yang disebutkan Patricia Aufderheide (2007: 2) yang dapat diartikan bahwa sebuah film dokumenter menceritakan sebuah kisah kehidupan nyata, yang menyatakan kebenaran. Bagaimana membuatnya secara jujur dan dengan keyakinan yang baik, adalah pembahasan yang tiada habisnya dengan banyak jawaban.

Mark Freeman menjelaskan, *a documentary is work, which derives its contents from actual (rather than imagined) events, persons and places. The subjects of documentary practice are social actors --- human beings and human society --- and historical events."*

(<http://www.rohan.sdsu.edu/~mfreeman/images/DOCFILMS.pdf> diakses 27 Juli 2013)," ditafsirkan sebagai berikut, sebuah dokumenter pada dasarnya berasal dari muatan kejadian, orang dan tempat nyata (bukan khayalan). Subjek dokumenter dapat berupa aktor sosial (mengenai kemanusiaan dan kemasyarakatan) juga kejadian bersejarah.

Bill Nichols turut menjelaskan (2001: 21):

Documentary film speaks about situations and events involving real people (social actors) who present themselves to us as themselves in stories that convey a plausible proposal about, or perspective on, the lives, situations, and events portrayed. The distinct point of view of the filmmaker shapes this story into a way of seeing the historical world directly rather than into a fictional allegory.

Dapat diartikan bahwa dokumenter mengutarakan tentang situasi atau kejadian yang menyangkut orang (aktor sosial) dan menyampaikannya sendiri pada penonton maupun menyampaikan diri mereka pada cerita yang masuk akal yang menyoroti kehidupan, situasi maupun kejadian yang digambarkan. Perbedaan sudut pandang pembuat film membentuk cerita ke dalam sebuah cara melihat dunia sejarah secara langsung daripada ke dalam kiasan fiksi. Lebih jelas dikemukakan J.B. Wahyudi (1986: 96) sebagai berikut:

Dokumenter adalah materi siaran yang mengandung nilai dan fakta sejarah. Tujuan penyajian materi dokumenter adalah untuk mengingatkan kembali pada peristiwa, pendapat, dan suatu hal yang terjadi pada masa lampau. Nilai-nilai sejarah sangat kuat terkandung di dalamnya.

Masih ada Fred Wibowo (2007: 146) yang menyatakan bahwa dokumenter adalah program yang menyajikan suatu kenyataan berdasar pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan ekstensial, artinya menyangkut kehidupan, lingkungan hidup dan situasi nyata.

Dari sekian banyak definisi dokumenter ini di atas, perlu dirangkum di sini mengenai pengertian dokumenter. Poin yang selalu ada di tiap pengertian di atas adalah *reality* dan *truth*, dimana dokumenter menyampaikan sesuatu yang nyata, atau non fiksi. Dokumenter dapat menyampaikan cerita tentang situasi, kejadian, keadaan serta melibatkan orang, yang benar-benar ada maupun terjadi. Bertutur secara faktual tanpa dibuat-buat seperti tema kemanusiaan, kehidupan masyarakat, dan tentu saja nilai-nilai sejarah. Perlu digaris bawahi di sini, penulis menyoroti peninggalan sejarah dan adat tradisional yang benar-benar ada yang dituturkan secara jelas berdasar fakta oleh orang yang mendalaminya dengan tujuan persuasi pelestarian budaya.

b. Jenis

Dokumenter memiliki jenis tersendiri, seperti historikal, biografi, propaganda dan sebagainya. Lalu ada jenis eksperimental seperti film *Super Size Me* buatan Morgan Spurlock (2004), *docudrama* seperti *Schindler's List* buatan Steven Spielberg (1993), dan *mockumentary* seperti *Fahrenheit 9/11* karya Michael Moore's (2004). Beberapa ahli memiliki pandangan tersendiri mengenai macam dokumenter. Namun Bill Nichols (2001: 102-137) mengelompokkan menjadi beberapa jenis berdasar cara penyampaiannya.

1) *Expository*

Mode ini berkaitan dengan dokumenter klasik, dan berpatokan dengan cara mengilustrasikan argumen menggunakan gambar. Ini lebih mirip retorika, atau bersifat seperti pidato daripada estetika, membidik secara langsung pemirsa dengan teks atau frase untuk memandu gambar serta menegaskan ide gagasan dan argumen logis.

2) *Poetic*

Jenis yang banyak menggunakan elemen artistik ini bertujuan membuat *mood* dan suasana yang spesifik, daripada menjejali pemirsa dengan informasi.

3) *Reflexive*

Tujuan dari jenis ini menyampaikan cerita dan membiarkan penonton merasakan posisi seperti yang ingin disampaikan.

4) *Observational*

Jenis ini mengutamakan spontanitas dan secara langsung mengamati realita.

5) *Participatory*

Jenis ini digunakan pada film etnografi (cabang antropologi tentang kebudayaan suku-suku) dan pada teori sosial tentang penyelidikan partisipatif.

6) *Performance*

Jenis ini memfokuskan pada penyampaian yang penuh perasaan dan puitis daripada penyampaian yang realistis.

Dari beberapa pengelompokan yang disebutkan, penulis lebih mengacu pada jenis *expository*, dimana film yang dibuat adalah dokumenter historikal yang naratif. Materi dokumenter ini seluruhnya disampaikan melalui tokoh yang

bercerita, namun tetap didukung dengan tampilan yang artistik. Hal ini dijelaskan lebih lanjut di poin berikutnya.

c. *Feature*

Seperti yang telah disinggung pada pendahuluan pengertian dokumenter bahwa film memiliki banyak jenis, dan sudah lazim satu film memiliki beberapa *genre* sekaligus. Dalam film yang dibuat oleh penulis, turut dicampurkan jenis lain yang tidak termasuk dalam jenis yang disebutkan Bill Nichols. Hal ini berkaitan dengan gaya penyampaian materi film yang bersifat naratif. Penulis menggunakan pendekatan *feature* untuk menyampaikan materi seperti yang dikehendaki.

"*Feature* adalah suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyorot serta kritis, dan disajikan dengan berbagai format." Begitu yang dijelaskan Fred Wibowo (2007: 186).

Di lain pihak Deddy Iskandar Muda (2003: 41) turut menjelaskan, "*feature* yaitu berita yang terkait aktualitas namun memiliki daya tarik bagi pemirsanya."

Perlu ditambahkan, film yang dibuat hanya mengambil unsur *feature* yang membahas suatu tema dan bersifat seperti berita. Jadi film dokumenter historikal naratif yang dibuat menggunakan cara penyampaian yang menyerupai *feature*.

3. Desain Komunikasi Visual

a. Definisi

Pada dasarnya, desain komunikasi visual terkait dengan desain grafis walau sebenarnya cakupan keduanya agak berbeda. Pengertian desain grafis menurut Hendi Hendratman (2008: 3), "Desain grafis adalah proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar." Lalu pengertian desain komunikasi visual menurut pendapat Sumbo Tinarbuko (2009: 24) adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang bertujuan menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju, dengan cara mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf serta tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Kemudian menurut Kusrianto (2007: 2):

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi seperti ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen-elemen grafis berupa bentuk, gambar, huruf, dan warna, serta tata letaknya. Sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Dalam beberapa kasus, desain komunikasi visual dianggap lebih dapat menampung perkembangan desain grafis yang makin meluas, tidak terbatas pada unsur-unsur grafis (visual) saja, begitu menurut Rahmat Supriyono (2010: 9).

b. Unsur-Unsur dan Prinsip Penciptaan

1) Unsur-Unsur Dalam Seni Rupa

Dalam desain komunikasi, tidak akan lepas dengan unsur seni rupa yang menjadi jasad desain (karya) itu sendiri. Dharsono (2004: 39) mengungkapkan mengenai unsur-unsur rupa tersebut, antara lain:

a) Garis

Garis dimaknai sebagai jejak dari suatu benda yang juga merupakan batas atau *limit* dari suatu benda, massa, warna, bidang ruang, dan lain-lain. Walaupun merupakan unsur yang sederhana, keberadaan garis dapat memberikan kesan dan karakteristik yang berbeda tergantung bentuknya.

Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah dan kualitasnya (Suyanto, 2004: 37), antara lain:

- (1) Berdasarkan tipe, berupa garis lurus, lengkung atau siku-siku.
- (2) Berdasarkan arah, contohnya garis horizontal, vertikal atau diagonal.
- (3) Berdasarkan kualitasnya, terdiri dari garis tegas, takut-takut, halus, patah-patah, tebal, tipis, tetap, berubah-ubah.

b) Bidang atau Bangun (*Shape*)

Shape atau bangun dibagi menjadi 2, yaitu: (1) *shape* yang menyerupai wujud alam (*figur*) dan (2) *shape* yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Keduanya akan terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek. Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai selera maupun latar belakang sang seniman.

c) Tekstur

Tekstur berarti nilai raba atau halus-kasarnya permukaan suatu benda. Tekstur sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Secara garis besar, tekstur dibagi menjadi 2 macam, yaitu tekstur alami (*nature texture*) dan tekstur buatan (*artificial texture*). Tekstur alami memiliki nilai raba yang sama dengan penglihatan, misalnya tekstur pada batu, pasir, kayu,

rumput, dll. Tekstur buatan adalah rasa permukaan yang sengaja dihadirkan dan tidak sama antara nilai raba dengan penglihatan. Contohnya kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya.

d) Warna

Warna dalam ilmu fisika berarti kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna mempengaruhi persepsi seseorang terlebih ketika dikaitkan dengan karya komunikasi visual. Persepsi visual terutama bergantung pada kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata.

2) Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

a) Teks

Teks terdiri dari *headline*, *subheadline*, *body copy*, *signature*, *caption*, *callout* dan *closing word*.

(1) *Headline* (Judul)

Kepala tulisan, merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target audiens. Posisinya bisa di mana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* atau kepala (Supriyono, 2010: 131).

(2) *Subheadline* (Subjudul)

Subheadline atau sub judul merupakan penjelas *headline*. Letaknya bisa di bawah maupun di atas *headline* (disebut juga *overline*). Biasanya mencerminkan materi dalam teks. Tidak semua desain mengandung *subheadline*, tergantung konsep kreatif yang digunakan. Di bagian lain, subjudul juga disebut sebagai

kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke naskah/ *body copy*.
Pujiriyanto (2005: 38).

(3) *Body Copy* (Naskah)

Menurut Supriyono (2010: 132), *body copy* diartikan sebagai pengurai informasi suatu produk secara detail sehingga diharapkan dapat membujuk dan memprovokasi pembaca untuk membeli produk yang diiklankan. Panjang pendeknya *body copy* tergantung kebutuhan dan kondisi ruang (ukuran) iklan.

(4) *Signature* (Identitas)

Signature (identitas) adalah salah satu unsur yang memberi bobot dalam sebuah desain. Selain memuat ciri khas *brand* tertentu, *signature* juga menjadi penarik perhatian *audiens*, terutama yang mencari prestis lewat merek tersebut. *Signature* dapat berupa logo atau *brand name*, jenis perusahaan, atau “*splash*”, yaitu informasi singkat yang umumnya menyuruh *audiens* untuk “*action*”.

(5) *Caption*

Caption merupakan keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *body text* atau elemen teks lain (Rustan, 2008: 40).

(6) *Call Out*

Call out adalah bentuk *caption* yang menyertai suatu elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callout* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-bagian dari elemen visualnya. *Balloon* adalah salah satu bentuk *callout* (Rustan, 2008: 42).

(7) *Closing Word* (Penutup)

Closing word atau kalimat penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan apakah ingin membeli produk yang ditawarkan atau tidak (Pujiriyanto, 2005: 41). *Closing word* juga dapat berupa alamat, info penjualan, dll.

b) Tipografi

Tipografi, dalam dunia desain grafis, didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Adi Kusrianto, 2007: 190). Seorang desainer memiliki potensi yang besar dalam merancang suatu karya yang komunikatif dan kreatif dengan keanekaragaman bentuk *type*. Namun, desainer perlu mengenali bentuk tipografi guna mengetahui karakteristik atau sifat suatu huruf sehingga tepat dalam pengaplikasiannya. Misal tingkat keterbacaannya (*readable*), kemudahan ketika dibaca (*legibility*), ukuran, bentuk dan gaya.

Menurut Supriyono (2010: 25-30), cara mengenali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya dan berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, antara lain:

(1) Huruf Klasik (*Classical Typeface*)

Disebut juga *Old Style Roman*, diciptakan pada awal teknologi cetak (1671). Jenis huruf ini memiliki ciri-ciri yaitu: mempunyai kait (*serif*) berbentuk lengkung dan tebal tipis yang kontras. Huruf *Old Style* paling banyak digunakan untuk teks karena tingkat keterbacaannya (*readable*) yang tinggi.

(2) Huruf Transisi (*Transitional*)

Mulai digunakan pada tahun 1757. Memiliki karakteristik yang hampir sama dengan *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dengan garis vertikalnya yang tebal. *Font* yang termasuk huruf transisi adalah *Baskerville* dan *Century*. Huruf transisi sering dipakai untuk judul (*display*).

(3) Huruf *Modern Roman*

Mulai digunakan sejak tahun 1788. Huruf ini sudah mulai jarang digunakan karena tebal huruf yang sangat kontras. Bagian yang vertikal sangat tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks yang berukuran kecil agak sulit dibaca dan bahkan sering tidak dibaca.

(4) Huruf *Sans Serif*

Diciptakan pada tahun 1800. Huruf *sans serif* sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel. Dikenal juga dengan istilah *grotesque* karena pada awal kemunculannya dianggap aneh dan unik. Contoh huruf *Sans Serif* adalah: *Franklin Gothic*, *Azkiwent Grotesk*, *Helvetica*, *Univers*, *Formata*, *Avant Garde*, *Gill Sans*, *Futura*, *Optima*, dll.

(5) Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf *Egyptian* memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Berkembang pada tahun 1895. Contohnya antara lain: *Boton*, *Aachen*, *Calvert*, *Lulabin Graph*, *Memphis*, *Rockwell*, *Serifa*, *Clarendon*, *Stymie*, dll.

(6) Huruf Tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand writing*). Sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Walaupun demikian, cocok untuk teks pendek yang mengesankan keakraban, kehangatan, dan jiwa sosial.

(7) Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf dekorative bukan merupakan teks sehingga kurang tepat untuk teks panjang. Lebih cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek.

c) Ilustrasi

Sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai “*center of interest*” atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjaring audiens.

Menurut definisinya (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif dan mudah dipahami; menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca; ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan; punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat; jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

d) Warna

Warna sudah disebutkan di atas, namun ada sedikit tambahan di sini, tentang teori “*The Prang System*” menurut Purnomo (2004: 28), dimana warna dibagi menjadi tiga dimensi:

(1) *Hue*: Panas-dinginnya warna. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.

(2) *Value*: Gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap).

(3) *Intensity*: Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur warna lain. Warna-warna yang masih mentah disebut *pure hue*. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

e) *Layout*

Rustan (2008: 1), menjelaskan pengertian *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-lay-out* adalah salah satu proses tahapan kerja dalam desain.

Supaya dapat memvisualisasikan desain dengan baik, berikut adalah tahapan *layout* yang perlu dijalani hingga tercipta *final design*.

(1) *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*) berupa eksplorasi ide-ide yang terlintas di pikiran seperti daftar kata, daftar konsep, gambar, atau warna.

(2) *Layout* Kasar (*Rough Layout/ Tight Tissue*) berupa *draft* yang telah dirancang dan berupa sketsa-sketsa kasar diatas kertas.

(3) *Layout Lengkap (Comprehensive Layout/ Execution/ Final Design)* merupakan tahap akhir dari perancangan tata visual baik desain maupun konsep telah menjadi satu kesatuan yang siap dipresentasikan.

3) Prinsip-Prinsip Penyusunan Desain

Prinsip adalah jalur rel dalam mendesain, jika memanfaatkan prinsip desain, maka hasil karya akan memiliki nilai estetis lebih (namun terkadang berfikir keluar jalur bisa memunculkan karya yang *fresh*). Berikut prinsip yang oleh Supriyono (2010: 86-97) disebut sebagai jurus-jurus desain yang sebenarnya juga merupakan prinsip umum dalam seni rupa:

a) Keseimbangan (*Balancing*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik visual maupun optik. Ada 2 pendekatan untuk menciptakan *balance*. Yakni dengan membagi sama berat kanan-kiri atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (simetris). Kesan simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai dengan citra tradisional dan konservatif. Pengaturan simetris juga dapat menimbulkan persepsi aman, dapat diandalkan, rasa kepercayaan.

Kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan, namun terasa seimbang. Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *surprise* (mengejutkan, tidak membosankan) dan non formal.

b) Penekanan (*Emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan dapat

dilakukan antara lain dengan cara menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain.

Ditambahkan bahwa penekanan adalah usaha menonjolkan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian dan mempermudah audiens melihat pesan dalam iklan yang disampaikan. Suatu desain dikatakan baik apabila memiliki *center of interest*/ fokus yang jelas.

c) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi).

d) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi yang merupakan efek komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur desain lainnya.

d. Media Promosi

Meski media pendukung yang dirancang penulis bertujuan persuasi dan pemberian informasi, namun pada dasarnya jenis media ini tetap bagian dari media promosi. Secara tidak langsung, sasaran utama media ini yaitu pengunjung akan diperkenalkan pada lokasi maupun subjek, dan memperkenalkan juga berarti mempromosikan. Berikut macam-macam media menurut beberapa pakar:

Ada banyak sekali jenis media desain komunikasi visual, namun Pujiriyanto (2005: 15) telah mengelompokkan secara garis besar.

- 1) Media cetak/ visual (*printed material*), contohnya: poster (dalam dan luar), stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (*folder*), selebaran (*leaflet*), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.
- 2) Media luar ruangan (*outdoor*), contohnya: spanduk (*banner*), papan nama, umbul-umbul, *neon-box*, *neon-sign*, *billboard*, baliho, *mobile box*.
- 3) Media elektronik (*electronic*), contohnya: radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
- 4) Tempat pajang (*display*), contohnya: etalase (*window display*), *point of purchase*, desain gantung, *floor stand*.
- 5) Barang-barang kenangan (*special offer*), contohnya: kaos, topi, payung, gelas, aneka *souvenir*, sajadah, tas dan sebagainya.

Kemudian masih bisa digolongkan lagi menjadi tiga lini menurut Tinarbuko (2009: 29):

- 1) Media iklan lini atas (*above the line advertising*), adalah jenis-jenis iklan yang disosialisasikan menggunakan sarana media massa komunikasi audio visual. Misalnya surat kabar, majalah, tabloid, iklan radio, televisi, bioskop, internet, telepon seluler. Pada umumnya, biro iklan yang bersangkutan mendapat komisi karena pemasangan iklan tersebut.
- 2) Media iklan lini bawah (*below the line advertising*), adalah kegiatan periklanan yang disosialisasikan tidak menggunakan media massa dan elektronik. Media yang digunakan berkisar pada *printed ad*, misalnya poster, brosur, *leaflet*, *folder*,

flyer, katalog, dan *merchandising*: payung, mug, kaus, topi, dompet, pin, tas, kalender, buku agenda, bolpoin, gantungan kunci.

3) *New media*, contohnya *ambient media*, *guerillas advertising*, *theatrical advertising*, dan *adman*.

Kusrianto (2007: 330) menjabarkan tiap jenis media menurut tujuan penggunaannya, namun media yang disebutkan berikut hanya jenis media yang dipakai penulis.

1) Poster: Poster bergambar dan *full color* biasanya dipakai sebagai dekorasi ruangan dengan menempelkannya di dinding, jendela toko, atau dinding ruang pameran.

2) Brosur (*booklet*): Bahan cetakan yang terdiri dari beberapa halaman yang dijilid sehingga menyerupai buku.

3) *Leaflet* (selebaran): Lembaran kertas cetak yang dilipat menjadi dua halaman atau lebih.

4) Katalog: Sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk atau layanan usaha dan kadang-kadang dilengkapi dengan gambar-gambar. Ukurannya bisa bermacam-macam, mulai dari sebesar saku sampai sebesar buku telepon, tergantung keperluan bisnisnya.

5) Model: Model di sini lebih cenderung berfungsi sebagai hiasan atau pajangan dan biasanya berbentuk miniatur.

6) Bentuk lainnya, *merchandise* atau suvenir: Jam, asbak, korek, gantungan, kunci, kalender, kaos, topi, payung, dll.

4. Makam Raja-raja Mataram Islam Kotagede Yogyakarta

a. Mataram Islam

Perlu disampaikan sekilas mengenai kerajaan Mataram Islam untuk mengetahui hubungannya dengan Kompleks Makam Kotagede Yogyakarta. Kerajaan ini memiliki sejarah panjang dan berliku, banyak diwarnai pemberontakan maupun pengkhianatan. Dan hal yang paling disesali adalah perpecahan kerajaan agung di pulau Jawa ini dengan disetujuinya perjanjian Giyanti pada 13 Februari 1755. Seperti yang disebutkan Noor Achmad (2006: 285), "Pihak Mangkubumi diwakili oleh Patih Natakusuma, dan pihak Kasunanan diwakili Adipati Pringgala, sementara pihak Belanda yang menjadi perantara diwakili oleh Nicolas Hartings." Perjanjian ini merobek kerajaan Mataram menjadi dua, Surakarta Hadiningrat dan Ngayogyakarta Hadiningrat.

Meski terpecah belah, tetap saja Mataram Islam awalnya merupakan sebuah pohon besar yang berakar kuat di Tanah Jawa, namun pohon sebesar dan setinggi apapun, berawal dari tunas juga. Sejarah panjang dan berliku kerajaan Mataram Islam juga memiliki awal. Tunas kerajaan Mataram tidak lain dan tidak bukan bersemi di sebuah wilayah hutan yang disebut hutan Mentaok yang kini dikenal sebagai Kota Pelajar, alias Yogyakarta. Djoko Dwiyanto menuturkan (1992: 195):

Kerajaan (Mataram) Islam didirikan oleh Panembahan Senapati pada tahun 1575 yang berpusat di Kotagede. ... Pada masa Panembahan Senapati, berkembang kebijakan politik untuk memperluas wilayah kekuasaannya, sehingga selama masa pemerintahan Panembahan Senapati Kraton Mataram sering melakukan peperangan sebagai bagian dari upaya perluasan wilayah tersebut.

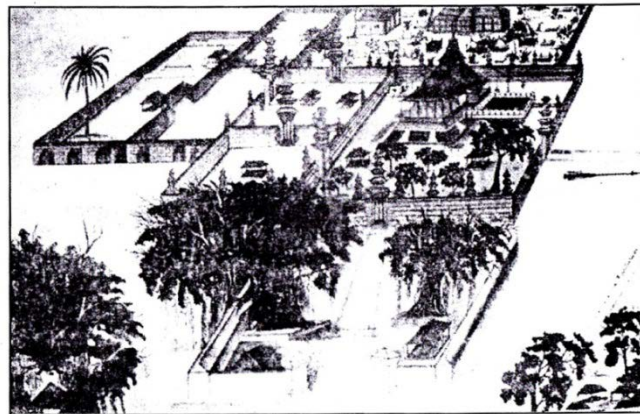
b. Kotagede dan Kompleks Makam

Makam raja yang merupakan "kakak" dari Makam Imogiri Yogyakarta ini, terletak di sebuah kecamatan yang bernama Kotagede. Kiranya perlu dikenalkan juga mengenai kawasan bersejarah yang letaknya ada di tenggara kota Yogyakarta ini. Rizon Pamardhi (2005: 84) mengungkapkan bahwa nama Kotagede merupakan perkembangan dari Kuta Gedhe yang berarti benteng besar karena dulu awalnya dikelilingi benteng yang besar ruang lingkupnya (mengelilingi kawasan seluas 2.028.000 m²).

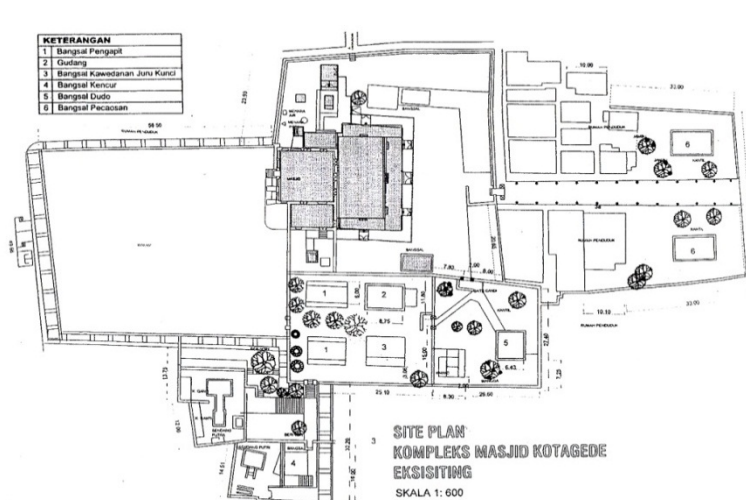
Kawasan Kotagede sempat menjadi daerah *enclave* (daerah yang terletak di lingkungan daerah pemerintahan lain), yaitu Kotagede Yogyakarta dan Kotagede Surakarta, karena awalnya Kotagede merupakan ibukota pertama kerajaan Mataram dan di sana terdapat pusaka bagi kraton Yogyakarta maupun kraton Surakarta, yaitu makam pendiri Mataram (Djoko Soekiman, 1993: 4).

Meski sejak 1 Juni 1953, Kotagede sepenuhnya menjadi bagian administrasi Yogyakarta, namun kepengurusan kompleks makam raja tetap dikelola oleh dua penguasa tradisional tersebut, Djoko Dwiyanto (2009: 115). Hal inilah yang membuat kompleks makam raja Mataram Kotagede makin unik, karena terdapat abdi dalem kraton Surakarta yang bekerja dan tinggal di wilayah kraton Yogyakarta. Rizon Pamardhi (2005: 194) menjabarkan mengenai kompleks Makam Kotagede, "kompleks makam ini terletak di sebelah selatan dan barat daya Masjid Agung dibagi atas tiga halaman, yaitu halaman pertama, kedua, dan ketiga. Makam-makam di kompleks ini berada di bagian halaman ketiga."

Di *pesareyan* ini, banyak orang besar disemayamkan, seperti yang disebutkan Rizon Pamardhi (2005: 7) "...Kyai Ageng Mataram atau Pemanahan (wafat th. 1575), Nyai Ageng Mataram, Panembahan Senapati (wafat th. 1601), Kyai Ageng Juru Mertani dan Kyai Tumenggung Mayang." Hal ini membuat Kasultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta menganggap Kotagede sebagai pusaka leluhur. Sehingga sempat membuat Kotagede berada di bawah dua pemerintahan, Kotagede Yogyakarta dan Kotagede .



Gambar XIII: **Sketsa Kompleks Makam Kotagede pada akhir abad XIX**
Sumber: Ensiklopedi Kotagede (2005: 9)



Gambar XIV: **Site plan Kompleks Masjid Kotagede**
Sumber: Ensiklopedi Kotagede (2009: 192)

c. Peninggalan di Kompleks Makam

Hamaminata Nitinagoro (2011: 98-104) menjelaskan mengenai peninggalan ataupun benda-benda dari masa kerajaan Mataram yang masih dapat dijumpai di kompleks makam:

1) Makam raja

Terdapat kurang lebih 64 buah makam yang terbagi menjadi tiga bagian: *Tajug*, *Witana (Pringgitan)* dan *Prabayaksa*. Di bagian *Tajug*, dimakamkan Nyai Ageng Ngenis, Pangeran Jayaprana, dan Kanjeng Kyai Datuk. Sementara Ki Ageng Pamanahan dan Panembahan Senapati dimakamkan di bagian *Witana* atau *Pringgitan* bersama Ki Ageng Pamanahan, Nyai Ageng Pamanahan, Ki Juru Mertani, dan lainnya. Kemudian nisan sisanya terdapat di bagian *Prabayaksa* seperti Panembahan Seda ing Krapyak.



Gambar XV: **Gapura Makam Kotagede**
Sumber: Dokumen Pribadi (7 Juli 2013)

2) Masjid Ageng Kotagede

Merupakan pengembangan dari langgar yang didirikan Ki Ageng Pamanahan dan dahulu menjadi masjid utama kerajaan. Bangunan masjid ini masih dipengaruhi arsitektur Hindu seperti parit yang mengelilingi masjid dan gapura di sebelah utara, selatan dan timur.



Gambar XVI: **Masjid Ageng Kotagede**
Sumber: Dokumen Pribadi (10 April 2012)

3) Bedug

Bedug yang berwarna kuning cerah ini, dibuat dinamai sebagai Kyai Dhondhong. Dinamai demikian karena bahan bedug ini berasal dari sebuah daerah yang bernama Dhondhong di Kulon Progo. Peran bedug ini cukup penting sebelum kemajuan teknologi merambah Kotagede.



Gambar XVII: **Bedug di masjid Ageng Kotagede**
Sumber: Dokumen Pribadi (21 April 2013)

4) Mimbar

Di dalam masjid terdapat mimbar dengan ukiran mendetail berwarna coklat tua dari kayu wungle. Diberikan oleh Adipati Palembang pada zaman Sultan Agung ketika kraton sudah pindah ke Plered.



Gambar XVIII: **Mimbar di masjid Ageng Kotagede**
Sumber: Dokumen Pribadi (21 April 2013)

5) Sendang Saliran (sendang Kakung dan sendang Putri)

Disebut saluran karena dulu disalirani (dikerjakan sendiri) oleh Ki Ageng Pamanahan dan Panembahan Senapati. Dulu di sana dipelihara bulus (kura-kura) putih yang diberi nama Kyai Dhudha. Namun kini tinggal lele putih yang masih bisa ditemui di sana.



Gambar XIX: **Sendang Saliran**
Sumber: Dokumen Pribadi (15 Mei 2012)

6) Pohon Ringin Sepuh

Pohon besar yang usianya ratusan tahun ini konon ditanam oleh Sunan Kalijaga. Di bawah pohon ini sering dipakai sebagai tempat berdoa orang yang datang ke kompleks makam.



Gambar XX: **Pohon ringin sepuh**
Sumber: Dokumen Pribadi (10 April 2012)

7) Batu Gilang, Gatheng dan Genthong

Sebenarnya letak batu-batu ini ada di luar kompleks makam, namun di beberapa buku dan keterangan dari abdi dalem, peninggalan ini tetap menjadi bagian dalam peninggalan kompleks makam. Batu Gilang bentuknya persegi empat berwarna hitam pekat yang katanya pernah menjadi singgasana Panembahan Senapati. Batu Gatheng merupakan batu bulat dengan lubang menyerupai bola *bowling* namun ukurannya lebih besar dan berwarna kuning keputihan. Batu Genthong bentuknya membulat dengan rongga yang membuatnya seperti *genthong* besar.



Gambar XXI: **Batu Gatheng**
Sumber: Dokumen Pribadi (7 Juli 2013)

5. Abdi Dalem

a. Pengertian

Istilah abdi dalem tersusun dari dua kata, abdi yang berasal dari bahasa Arab "*abd*" yang berarti pembantu, dan kata "*dalam*" yang bermakna milik raja, begitu yang dituturkan Djoko Dwiyanto (2009: 1).

Lebih jelas disebutkan Rizon Pamardhi (2005: 66):

Pejabat atau birokrat sampai pembantu, dari yang paling tinggi hingga yang paling rendah, yang mengabdikan atau membantu raja baik dalam urusan kehidupan kenegaraan maupun kehidupan pribadi. Abdi dalem memegang peran besar dalam pemerintahan pada masa kerajaan, baik semasa kerajaan Islam, maupun pada masa Kasultanan Ngayogyakarta dan Kasunanan Surakarta.

b. Abdi Dalem Juru Kunci Makam

Abdi dalem yang juga disebut sebagai punggawa raja ini digolongkan menjadi beberapa jenis menurut tugasnya, seperti yang berhubungan dengan bidang pamongpraja, keagamaan, pengadilan, keuangan dan masih banyak lagi.

Ada juga abdi dalem yang bertugas menjaga situs penting peninggalan kerajaan, seperti beberapa makam raja. Abdi dalem itu disebut sebagai abdi dalem juru kunci makam, tugasnya adalah merawat petilasan dan makam milik ktaron. Mereka mendapat mandat untuk mengatur pekerja di tempat terkait dan melayani pengunjung, begitu penjabaran Rizon Pamardhi (2005: 79).

Abdi dalem yang menjadi subjek dalam film yang dibuat penulis adalah abdi dalem bernama Slamet Parjono dengan nama abdi dalem R.T Puji Dipuro, yang bertugas di Kompleks Pesarean Agung alias Makam Raja Mataram Islam. Yang menarik dari R.T Pujo Dipuro adalah statusnya yang merupakan abdi dalem Kasunanan Surakarta yang tinggal dan bekerja di wilayah Kasultanan Yogyakarta. Hal lain yang menjadikan beliau patut menjadi narasumber utama dikarenakan beliau mengetahui seluk beluk makam Kotagede sebab menjabat sebagai *Pengageng Kawedanan Ageng Pesarean Dalem Kutho Gede Mataram*, atau disebut sebagai *lurah juru kunci*. Rizon Pamardhi (2005: 85) menyebutkan tentang *pengertian lurah juru kunci*:

Merupakan jabatan puncak atau kepala abdi dalem juru kunci di zaman Kraton Mataram. Kepala juru kunci mempunyai peran yang penting sejak sejak mendapat tugas itu, dia mempunyai kekuasaan atas beberapa wilayah di Kotagede, termasuk tanah *lungguh* dan *pesareyan*.



Gambar XXII: **R.T Pujo Dipuro, Abdi Dalem Makam Kotagede Yogyakarta**
 Sumber: Dokumen pribadi (17 Januari 2013)

B. METODE PERANCANGAN

1. Data Perancangan

a. Data Verbal

Data verbal merupakan data yang didapat secara lisan, yang biasanya diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data wawancara. Data verbal ini didapat dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan R.T Pujo Dipuro pada tanggal 8 Mei 2012. Dalam wawancara ini, disusun daftar pertanyaan yang terbagi menjadi empat materi yaitu tugas abdi dalem, sejarah Makam Raja Mataram Kotagede, sejarah pecahnya Mataram menjadi Kasultanan Mataram dengan Kasunanan Surakarta, dan yang terakhir mengenai kehidupan pribadi narasumber. Berikut data yang berhasil dihimpun:

1) Tugas abdi dalem

Tugas abdi dalem yang ada di *Pesareyan* Ageng adalah menjaga, merawat, melestarikan peninggalan yang ada di kompleks makam Kotagede Yogyakarta.

Selain itu, para abdi dalem juga diwajibkan mendoakan arwah leluhur yang di makam di sana. Tugas R.T Pujo Dipuro adalah mengepalai seluruh abdi dalem Surakarta yang berada di kompleks makam. Beliau mengatur dan mengawasi tugas para abdi dalem yang lain seperti mengatur jadwal dinas atau piket, juga memimpin bawahannya dalam upacara adat seperti *kirab*.

2) Sejarah Makam Raja Mataram

Sejarah situs yang umurnya lebih dari 400 tahun ini dimulai ketika Ki Ageng Pamanahan (pendiri Mataram Islam) memabat hutan Mentaok. Dahulu kala, daerah Yogyakarta merupakan hamparan hutan luas yang belum terjamah manusia. Tidak lama setelah membuat pemukiman, ibu Ki Ageng Pamanahan, Nyai Ageng Ngenis meninggal dunia dan dimakamkan di sebelah rumahnya. Semenjak itu, jika ada anggota keluarga yang meninggal, maka akan dimakamkan di sana. Tidak ada kepastian kapan makam tersebut resmi berdiri, namun tahun 1601 M menandai wafatnya raja Mataram Islam pertama dan dikebumikan di tempat itu.

3) Sejarah pecahnya Mataram Islam

Pada awalnya, kedua kerajaan besar ini berasal dari satu tubuh, satu kesatuan. Namun ketika orang-orang Belanda menginjakkan kaki di Tanah Jawa, hal itu mengubah banyak sekali aspek kehidupan bahkan adat kerajaan Mataram. Setelah lebih dari 100 tahun mendirikan koloni di Batavia, sepak terjang bangsa Belanda makin menjadi karena mulai mengusik kedaulatan Mataram. VOC yang merupakan perwujudan pemerintahan Belanda di Indonesia, mulai mengacaukan esistensi raja dan puncaknya terjadi pada 13 Februari 1755 dengan memprakarsai

perjanjian Giyanti. Perjanjian yang memecah kerajaan Mataram menjadi Kesultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta yang merupakan kesuksesan politik belah bambu. Meski sudah ada batasan wilayah yang jelas antar kerajaan, namun ada tempat khusus yang dimiliki oleh dua kerajaan sekaligus. Tempat itu tidak lain adalah Kompleks Makam Raja-raja Mataram Kotagede. Hal ini terjadi karena tempat ini dianggap sebagai pusaka bagi kedua kerajaan dan makam pendiri Mataram menjadi alasan utamanya. Di tempat ini tetap ditugaskan abdi dalem dari Surakarta hingga sekarang ini.

4) Tentang narasumber

R.T Pujo Dipuro merupakan anak dari Romo Pujo, ketua abdi dalem sebelumnya dan sekarang menjabat menjadi pemimpin abdi dalem Surakarta di Kotagede. Kakaknya juga menjadi abdi dalem, sementara adik perempuannya membuka warung makan di depan pendopo Ringin Sepuh. Nama asli beliau adalah Slamet Parjono, awalnya berprofesi sebagai pengrajin perak. Namun krisis ekonomi mengubah segala aspek kehidupan pria paruh baya ini. Bisnis perak sudah tidak begitu memihak pengrajin kecil hingga membuat beliau pindah ke Bali untuk bekerja. Namun beliau kembali lagi ke tempat kelahiran dan menjadi abdi dalem sekitar tahu 1998 hingga sekarang. Selain bertugas di kompleks makam, beliau juga menjadi bagian di Cagar Budaya Kotagede maupun Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta. Demi menambah penghasilan, beliau aktif di koperasi abdi dalem dan beternak ayam.

b. Data Visual

Sesuai namanya, data visual yang didapat adalah berupa foto yang diambil di lokasi. Pertama dilakukan pada 10 April 2012, berikut diantaranya:



Gambar XXIII: **Papan nama kompleks Makam Kotagede**
Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)



Gambar XXIV: **Pendopo di bawah Ringin Sepuh**
Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)



Gambar XXV: **Abdi dalem yang sedang memanjatkan doa**
Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)



Gambar XXVI: **Gapura selatan masjid**
Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)



Gambar XXVII: **Jam di pelataran masjid Ageng**
Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)



Gambar XXVIII: **Bangsal Pengapit**
Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)



Gambar XXIX: **Gapura menuju sendang Saliran**
 Sumber: Dokumen pribadi (10 April 2012)

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan secara langsung ke tempat penelitian oleh peneliti untuk memperoleh data yang ada. Mengamati kegiatan perawatan kompleks makam (kerja bakti Selasa Wage), prosesi doa dan upacara adat.

b. Wawancara

Interview atau wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara/*interviewer* kepada responden, dan jawabannya dicatat atau direkam dengan alat perekam. Dilakukan dengan *Pengageng Kawedanan Ageng Kutho Gede Metaram*, yaitu R.T Pujo Dipuro. Pertanyaan yang diajukan menyangkut abdi dalem, sejarah makam, dan kehidupan narasumber seperti yang sudah diuraikan di atas.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi berarti pengumpulan data secara visual atau hal-hal yang dapat dikategorikan sebagai data, melalui media kamera maupun video, sebagai penyempurna data-data di atas. Data berupa foto keseharian abdi dalem ketika sedang bekerja, peninggalan dan suasana makam Kotagede serta kegiatan upacara adat.

3. Alat Atau Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah buku dan alat tulis. Instrumen dalam pengumpulan data visual adalah kamera DSLR Nikon D3100, Canon EOS 600D dan Nikon D90, untuk dokumentasi. Proses pengerjaan film menggunakan kamera Canon 60D sebagai kamera utama, dibantu Nikon D3100 dan Canon EOS 600D. Lensa yang dipakai adalah lensa EF-S 10-22mm f/3.5-4.5 USM, EF-S 18-55mm f/4-4.6 IS dan AF-S NIKKOR 50mm f/1.8G. *Sound recorder* yang digunakan adalah *mic wireless clip on* Sennheiser EW 112-pG2. Untuk *lighting* dipilih Unomat/Tronic 1000watt dan ditambah *tripod* Libec TH-650.

Desain dikerjakan menggunakan perangkat manual seperti pensil, penghapus, *drawing pen*, serta alat tulis lainnya. Kemudian untuk melakukan *editing* dan pengerjaan desain secara digital komputer digunakan *hardware* (perangkat keras) berupa seperangkat komputer, dan *scanner*. Untuk *software* (perangkat lunak) yang dipakai meliputi *Adobe After Effect CS 3, 5, 5.5, 6*, *Adobe Premire CS 5, 5.5, 6*, *Adobe Audition CS 5.5, 6*, *Adobe Photoshop CS 5, 6*,

CorelDraw X4, lalu tidak lupa *Microsoft Word*. Film diperbanyak dalam keping DVD, sedangkan desain di-*finishing* dengan sistem *digital printing*.

4. Analisis Data

Dalam perancangan film ini, terdapat media pendukung yang menyertainya. Setelah mendapat data yang dibutuhkan, data-data tersebut dianalisis menggunakan analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunities, Threats*). Menurut Philip Kotler dan Gary Amstrong (2008: 64), mengelola fungsi pemasaran diawali dengan analisis menyeluruh dari situasi perusahaan. Pemasar harus melakukan *SWOT Analysis* (analisis SWOT), di mana ia menilai kekuatan (*Strenghts*), kelemahan (*weakness*), peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*). Kekuatan meliputi kemampuan internal, sumber daya dan faktor situasional positif. Kelemahan meliputi keterbatasan internal dan faktor situasional negatif. Peluang adalah faktor yang menguntungkan pada lingkungan eksternal yang dapat digunakan. Ancaman adalah faktor pada lingkungan eksternal yang tidak menguntungkan yang menghadirkan tantangan.

Tabel 1: Analisis SWOT:

Internal	<u>Kekuatan</u>	<u>Kelemahan</u>
	Kemampuan internal yang dapat membantu perusahaan dalam mencapai tujuannya.	Batasan internal yang mempengaruhi kemampuan perusahaan dalam mencapai tujuannya.
Eksternal	<u>Peluang</u>	<u>Ancaman</u>
	Faktor eksternal yang mungkin dapat dieksploitasi perusahaan	Faktor eksternal terbaru yang mungkin

	untuk kepentingannya.	bertentangan dengan kinerja perusahaan.
--	-----------------------	---

Sumber: Prinsip-Prinsip Pemasaran Edisi 12
Philip Kotler dan Gary Amstrong (2008)

Analisis SWOT juga dapat digunakan sebagai alat formulasi strategi. Seperti yang dijelaskan oleh Freddy Rangkuti (1997: 18), bahwa Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan S dan O, namun secara bersamaan dapat meminimalkan W dan T. Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal berupa peluang dan ancaman, dengan faktor internal yaitu kekuatan dan kelemahan.

Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi dan kebijakan perusahaan. Dengan demikian, perencanaan strategi harus menganalisis faktor-faktor strategis (SWOT) dalam kondisi yang ada saat ini. Hal ini disebut dengan analisis situasi. Model yang paling populer untuk analisis situasi adalah analisis SWOT.

Berikut adalah penjabaran analisis SWOT berdasarkan faktor internal dan eksternal yang dimiliki oleh media promosi Kompleks Makam Raja-raja Mataram Kotagede dan abdi dalem yang dibuat:

a. *Strengths* (Kekuatan)

- 1) *Prime media* dengan format audio visual lebih menarik bagi *audience* daripada media cetak maupun suara saja hingga dapat menjangkau lebih banyak *audience*.
- 2) Informasi *prime media* akan lebih tersampaikan karena materi disusun secara runtut dan langsung dari sumber terpercaya.

- 3) Visualisasi film memiliki banyak variasi *shot* maupun gambar hingga akan mengurangi tingkat kebosanan.
- 4) Lokasi sekaligus tema yang diangkat merupakan titik awal pengembangan wilayah kerajaan Mataram Islam, dengan kata lain memiliki sejarah panjang dan penuh misteri.
- 5) Narasumber yang menjadi aktor utama adalah orang dengan jabatan tertinggi di kompleks makam Kotagede yang memiliki pengetahuan luas dan mendalam.

b. Weakness (Kelemahan)

- 1) Lokasi dan tema yang diangkat merupakan objek wisata yang kurang diminati (bagi orang yang hanya berniat rekreasi), bisa dibilang hanya menarik bagi orang yang menyukai kebudayaan dan sejarah.
- 2) Keterbatasan sarana dan prasarana di kompleks makam membuat pemutaran rutin sebagai penarik perhatian pengunjung akan sulit dilakukan.
- 3) Durasi yang singkat akan membuat penonton kurang puas, meski sebenarnya film ini memang merupakan sebuah *teaser* (penggoda atau pemancing).
- 4) Pendekatan narasi maupun gaya visual yang dipilih kemungkinan akan membuat bosan beberapa kalangan.
- 5) Lokasi yang sama dan pemain yang sama, dapat membuat jenuh.

c. Peluang (Opportunities)

- 1) Masih sangat jarang media promosi maupun *merchandise* yang bisa didapatkan di kompleks makam.
- 2) Format media audio visual kemungkinan akan lebih banyak merangkul banyak kalangan daripada media yang *mainstream*.

- 3) Lokasi dan tema berpotensi menjadi lokasi *tour* menarik, khususnya bagi orang luar kota ataupun turis, meski harus serangkai dengan situs lain supaya tidak membosankan.
- 4) Pengkomunikasian informasi akan lebih akurat dan menyeluruh (meski tidak mendalam) hingga akan tersampaikan pada penonton secara lebih baik.
- 5) Jika dapat disalurkan pada badan penjaga cagar budaya maupun pemerhati budaya di sekitar lokasi maupun provinsi, bisa menjadi sebuah aset dokumentasi budaya.
- 6) Dapat dimanfaatkan berbagai kalangan guna memberi persuasi menjaga budaya dan tradisi.

d. Ancaman (*Threats*)

- 1) Sebagian *audience* kurang menggemari dokumenter karena dirasa membosankan meski belum menyaksikan filmnya.
- 2) Banyak orang yang tidak tahu dan tidak tertarik mengenai lokasi dan tema yang diangkat, hingga media promosi akan sedikit terabaikan.
- 3) Kurangnya dukungan pihak penjaga cagar budaya, atau pihak kompleks makam sendiri akan menyulitkan penyebaran media promosi ini, terutama filmnya.
- 4) Masih adanya peziarah yang datang mencari “wangsit” di kompleks makam Kotagede Yogyakarta hingga dapat membuat pandangan masyarakat pada lokasi dan abdi dalem menjadi kurang baik.

5. Perancangan Media

a. Strategi Media

Target penonton film dokumenter Abdi Makam Kotagede ini untuk semua umur, penonton berusia di bawah tiga belas tahun dapat menonton film ini (meski akan lebih baik jika didampingi orang tua atau orang dewasa). Target film ini dikhususkan pada pengunjung makam Kotagede Yogyakarta, namun karena materinya yang edukatif (menyampaikan informasi tentang situs budaya) membuat film ini bersifat global, hingga dapat mencakup masyarakat luas.

Film dokumenter ini secara tidak langsung merupakan himbauan atau persuasi pada masyarakat untuk ikut peduli akan peninggalan budaya. Melalui film ini, penonton akan mendapat wawasan baru atau tambahan informasi mengenai makam Kotagede Yogyakarta, hingga dapat ikut mengapresiasi nilai-nilai budaya dan sejarah. Pada dasarnya film ini merupakan sebuah dokumentasi sekaligus media promosi salah satu situs budaya tertua di Yogyakarta.

Penyebarluasan film Abdi Makam Kotagede pastinya berfokus di makam Kotagede Yogyakarta, pengunjung bisa mendapatkan DVD-nya melalui abdi dalem di sana. Namun film ini dilarang diperjual belikan karena musik yang dipakai terikat hak cipta dan bagi yang berminat mendapatkannya hanya akan dipungut biaya pembuatan (*burning* DVD, cetak stiker DVD dan kotak DVD). Selain itu film ini akan disumbangkan di Dinas Cagar Budaya Kotagede maupun Yogyakarta dan lembaga-lembaga pemerhati budaya di Kotagede pada khususnya dan Yogyakarta pada umumnya. Film ini juga akan ditayangkan di lembaga pendidikan yang berminat dan pada acara atau festival budaya yang

diselenggarakan di Yogyakarta, sekali lagi hendaknya penonton tidak dipungut biaya.

Film Abdi Makam Kotagede ini disertai media pendukung yang berfungsi ganda sebagai media promosi makam Kotagede Yogyakarta. Brosur berisi penjelasan singkat tentang kompleks makam Kotagede Yogyakarta, mini brosur memuat informasi menarik terkait kompleks makam Kotagede Yogyakarta dan abdi dalemnya, catatan produksi memuat konsep dan proses produksi film yang di dalamnya juga berisi deskripsi menarik tentang kompleks makam Kotagede Yogyakarta. Media lain seperti pembatas buku, *figure*, gantungan kunci, kaos, maupun pin dapat menjadi cinderamata atau kenang-kenangan bagi pengunjung yang datang, apalagi bagi pengunjung dari luar Yogyakarta terlebih manca negara.

Sama seperti filmnya, semua media pendukung dapat diperoleh di bangsal tempat abdi dalem berjaga dan cara untuk mendapatkannya cukup mudah, dengan memberikan sumbangan kepada kompleks makam Kotagede Yogyakarta (lewat abdi dalem) dengan nominal tertentu, pengunjung sudah dapat membawa pulang *merchandise* yang disediakan. Khusus untuk buku catatan produksi, selain dicetak juga akan di-*upload* sebagai *ebook* di *website*, *blog*, maupun *file sharing site*.

b. Program Media

Program Pengadaan Media Dalam Jangka 1 Tahun (2014)

1) Pelaksanaan Program Media Utama (*Prime Media*)

Tabel 2. Pelaksanaan Program Media Utama:

No.	Nama Media	Bulan					
		Jan- Feb	Mar- Apr	Mei- Juni	Juli- Agst	Sept- Okt	Nov- Des

1	Film	★	★	★	★	★	★
---	------	---	---	---	---	---	---

2) Pelaksanaan Program Media Penunjang (*Supporting Media*)

Tabel 3. Pelaksanaan Program Media Penunjang:

No.	Nama Media	Bulan					
		Jan- Feb	Mar- Apr	Mei- Juni	Juli- Agst	Sept- Okt	Nov- Des
1	Brosur	★	★	★	★	★	★
2	Mini Brosur	★	★	★	★	★	★
3	Cover Kotak DVD		★	★			★
4	Stiker DVD		★	★			★
5	Poster Film		★	★			★
6	Catatan Produksi		★		★		
7	Pembatas Buku		★	★		★	
8	Figure Abdi Dalem		★				★
9	Gantungan Kunci		★			★	
10	Pin		★			★	
11	Kaos		★				★

c. Estimasi Biaya

1) Estimasi Biaya Produksi Media Utama (*Prime Media*)

Tabel 4. Estimasi Biaya Produksi Media Utama:

No	Jenis Pengeluaran	Estimasi
1	Pra Produksi	Rp 550.000,-
2	Produksi	Rp 1.190.000,-
3	Paska Produksi	Rp 1.050.000,-
Jumlah		Rp 2.790.000,-

2) Estimasi Biaya Media Pendukung (*Supporting media*)

Tabel 5. Estimasi Biaya Media Pendukung:

No	Jenis Media	Ukuran (cm)	Jumlah Produk	Estimasi
1	Brosur	21 x 14,8	1.000 x Rp 8.000,-	Rp 8.000.000,-
2	Mini Brosur	14,8 x 10,5	1.500 x Rp 1.000,-	Rp 1.500.000,-
3	Cover Kotak DVD	26,8 x 18,5	500 x Rp 2.000,-	Rp 1.000.000,-
4	Stiker DVD	Diameter 12	500 x Rp 1.000,-	Rp 500.000,-
5	Poster Film	29,7 x 42	100 x Rp 4.000,-	Rp 400.000,-
6	Catatan Produksi	29,6 x 21	100 x Rp 30.000,-	Rp 3.000.000,-
7	Pembatas Buku	14,8 x 5,3	1.500 x Rp 500,-	Rp 750.000,-
8	Figure Abdi Dalem	9 x 4,8 x 4,5	100 x Rp 13.000,-	Rp 1.300.000,-
9	Gantungan Kunci	6 x 3,8 x 0,5	500 x Rp 8.000,-	Rp 4.000.000,-
10	Pin	Diameter 4,4	1.500 x Rp 3.500,-	Rp 5.250.000,-
11	Kaos	S/M/L/XL	100 x Rp 50.000,-	Rp 5.000.000,-
Jumlah				Rp 30.700.000,-

6. Proses Pembuatan Karya

a. Produksi Film

Berikut adalah langkah-langkah yang ditempuh untuk membuat film dokumenter Abdi Makam Kotagede:

1) *Research and Preparation* (Penelitian dan Persiapan)

Hal pertama yang dilakukan ketika akan membuat sebuah film tentunya adalah mencari ide. Setelah memutuskan Kompleks Makam Raja Mataram Islam

di Kotagede Yogyakarta sebagai tema dan lokasi pengambilan gambar, penulis mencari segala informasi yang dibutuhkan melalui buku, internet maupun orang yang memiliki info. Observasi, wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk mencari materi yang valid.

2) *Script* (Naskah)

Pada umumnya, penulisan naskah menandai dimulainya produksi film, namun karena penulis akan membuat film dokumenter, maka yang dibuat adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan pada narasumber, dimana hal itu berguna untuk menggali informasi yang akan diucapkan dan ditampilkan.

3) *Pre-production* (Pra Produksi)

Hal yang dilakukan pada proses pra produksi film dokumenter adalah:

a) Penyusunan kerabat kerja

Pembuatan dokumenter tidak memerlukan banyak orang, penulis hanya dibantu sinematografer dan kameramen.

b) Pemain

Penulis hanya memerlukan satu aktor yang akan ditampilkan dalam film, yaitu narasumber, jadi tidak diperlukan *casting* pemain.

c) Lokasi

Lokasi yang dipakai sudah direncanakan sejak observasi dan hanya satu area yang akan dipakai.

d) Penyewaan alat

Diperlukan banyak peralatan dan semua tergolong barang mahal sehingga penulis menyewa semua peralatan yang dipakai selama syuting seperti kamera, lampu, *sound recording*, dan sebagainya.

e) Penjadwalan

Penjadwalan sangat penting untuk menyukkseskan sebuah produksi. Penulis harus mengatur dan menyesuaikan waktu semua kerabat kerja dan pemain, sehingga pengambilan gambar efektif dan efisien.

f) Pengaturan dana

Pengaturan biaya produksi yang tepat, seperti biaya sewa peralatan atau konsumsi dilakukan supaya tidak ada pembengkakan dana yang menghambat proses produksi.

4) *Production* (Produksi)

Proses inti dalam pembuatan film, semua kerabat kerja bekerja sama sesuai tugasnya masing-masing melakukan pengambilan gambar pemain di lokasi.

5) *Post-production* (Paska Produksi)

Tahap dimana semua pengambilan gambar sudah selesai dan semua hasilnya disatukan oleh *editor*, yang dilakukan di proses ini seperti memotong *shot*, mengatur warna, serta memberikan ilustrasi musik.

b. Desain Media Pendukung

Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan media pendukung:

1) *Layout Brainstorming* (Gagasan Ide)

Penulis memutuskan tema yang dipakai adalah tentang hal kuno dan elemen buku. Elemen kertas, *grunge*, mapun elemen pada buku jaman dahulu menjadi elemen dasar desain, lalu warna yang digunakan didominasi warna coklat dan sepia. Dengan tema ini, dipikirkan beragam ide gagasan desain yang akan dibuat. Wujud layout brainstorming berupa sketsa kasar maupun tulisan yang mewakili konsep.

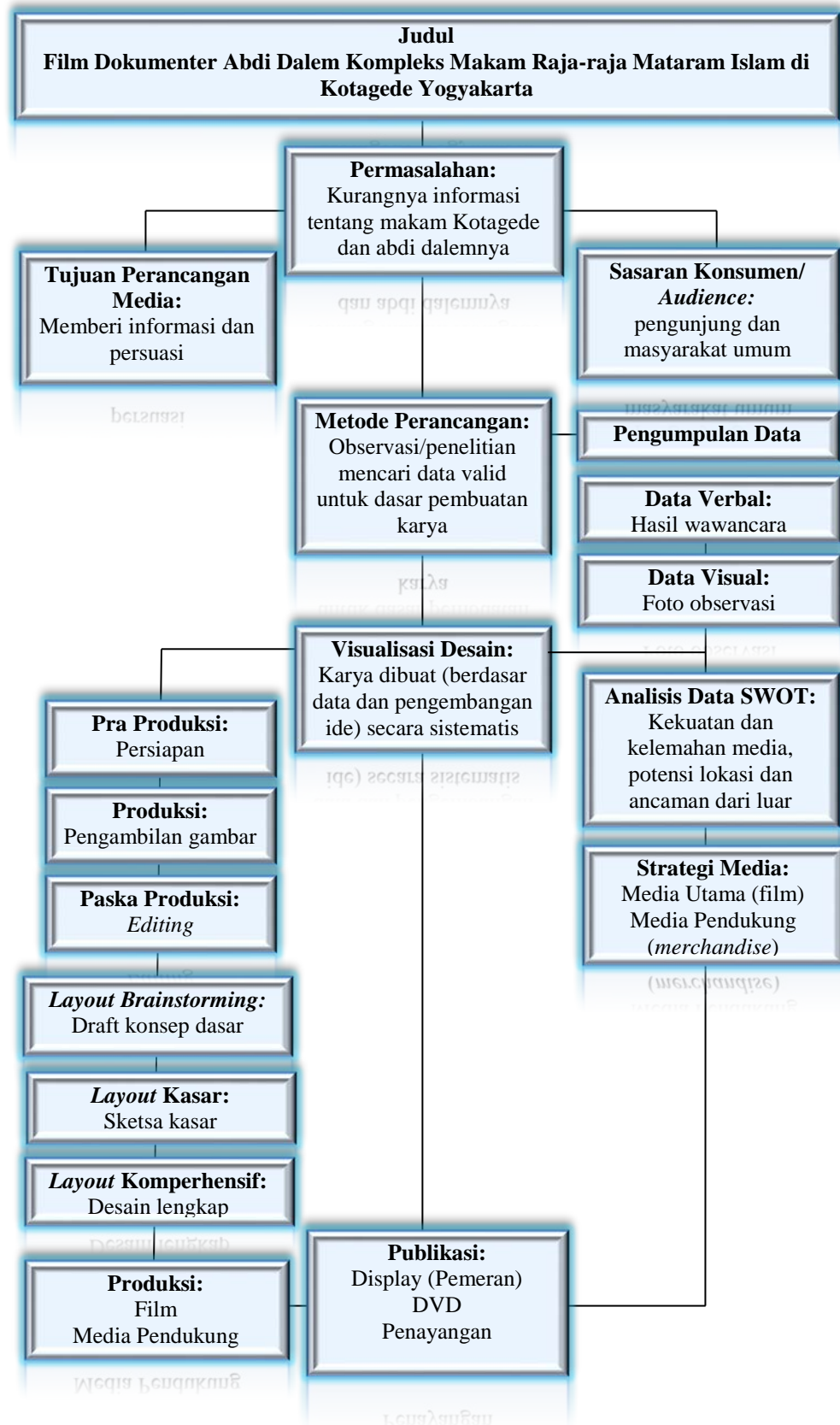
2) *Rough Layout/ Tight Tissue* (Layout Kasar)

Gagasan yang telah dipikirkan, dikembangkan lagi pada tahap ini, tindak lanjutnya berupa pembuatan sketsa kasar yang membuat informasi yang ingin disampaikan maupun pengaturan komposisi dan prinsip desain yang dipakai.

3) *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)

Yang dilakukan pada tahap ini adalah menyempurnakan *layout*, mengatur komposisi, dan memasukkan semua elemen desain dilakukan pada tahap ini hingga menjadi sebuah *final product*.

7. Skema Perancangan



BAB III

KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI DESAIN

A. Konsep Perancangan

Ancient (kuno; dari jaman dulu) atau lebih tepatnya *quaintness* (kekunoan; hal bersifat kuno) menjadi konsep perancangan hampir seluruh media yang dikerjakan, baik film maupun media pendukungnya. Hal ini terkait dengan kesan kompleks makam Kotagede Yogyakarta yang telah berumur ratusan tahun, dimana kesan tua, kuno, maupun mistis sangat kental terasa. Unsur kuno yang diambil meliputi warna sepia atau coklat, buku kuno, kertas tua, sobekan kertas, bercak atau cipratan noda, dan pengaturan warna atau pencahayaan yang kontras. Kesan “berumur” atau tampak tua, dirasa tepat melukiskan perjalanan panjang yang telah dilewati kompleks makam Kotagede Yogyakarta maupun sejarah abdi dalem.

Warna coklat mendominasi semua media untuk menguatkan kesan kuno, dan hampir tidak ada komposisi warna cerah nan mencolok, yang ada hanya warna-warna natural dan kesan tua yang tampak pada tampilan informasi ataupun gambar. Komposisi warna coklat dan kuning, menyampaikan *image* berwibawa sekaligus misterius dari sosok abdi dalem, hal ini juga berlaku pada tampilan film yang diberi filter sepia dengan kontras tinggi. Konsep utama dari film ini seperti buku kuno yang bertutur sebuah cerita, unsur kertas, sketsa, halaman yang dibalik, maupun ilustrasi *hand draw*, akan membawa penonton menyelami informasi sejarah yang disampaikan.

Font judul film yang juga diaplikasikan pada media lain, memiliki warna kuning keemasan yang tampak pudar. Kesan *post-glory* ingin dimunculkan di sini, dimana Kotagede Yogyakarta pernah mengalami kejayaan pada masanya. Meski sudah pudar, namun nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (kompleks makam dan abdi dalem) masih memiliki keistimewaan yang diibaratkan layaknya emas. Bentuk *font* judul diambil dari jenisfont *Minion Pro* dengan beberapa penyesuaian. *Font* lain yang digunakan adalah *font Papyrus*, dimana *font* ini dirasa tepat menyimbolkan unsur sejarah dan tampak kuno. *Font* ini dipakai pada semua *bodycopy* dan beberapa *headline*. Gaya bahasa yang digunakan cenderung formal, namun hal ini dirasa tepat karena informasi yang disampaikan memang faktual dan dapat dipercaya.

B. Visualisasi Desain

1. Perancangan Film

Film yang dirancang bertujuan menyampaikan informasi mengenai Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta dan abdi dalem yang ada di sana, dengan format dokumenter seperti program TV jelajah yang naratif. Format film dokumenter naratif dirasa efektif menyampaikan informasi sejarah supaya lebih menarik untuk disimak, terlebih fakta dan materi dapat dipaparkan secara utuh. Meskipun film dokumenter ini berdurasi pendek, namun cukup mampu menyampaikan informasi yang akan membuat penonton tertarik mencari tahu lebih banyak tentang makam Kotagede Yogyakarta dan abdi dalemnya. Proses pembuatan film ini melewati beragam proses yang dikerjakan secara sistematis.

a) *Preparation* (Persiapan)

Berlangsung selama Februari-April 2012.

Mencari ide menjadi langkah awal pembuatan film ini, dimana penulis ingin membuat tayangan informatif tentang budaya kota Yogyakarta dan abdi dalem diputuskan menjadi temanya. Penulis mencari informasi mengenai abdi dalem dari berbagai media dan pada akhirnya sampai di Kotagede. Di sana penulis mencari narasumber yang tepat dan dirasa menarik untuk disoroti. Kemudian mewawancarai ketuanya dan mengambil dokumentasi berupa foto maupun video selama observasi. Penulis juga terus mengumpulkan data dari buku maupun referensi lain yang kiranya dapat membantu dalam menyusun materi.

b) *Script* (Naskah)

Berlangsung selama April-Mei 2012.

Dalam film ini tidak diperlukan naskah, penulis membiarkan narasumber menyampaikan semua materi dengan kata-katanya sendiri. Yang disiapkan hanya menyusun daftar pertanyaan yang diajukan pada narasumber untuk menggali materi yang ingin disampaikan di film.

c) *Pre-production* (Pra Produksi)

Berlangsung dari 8-14 Mei 2012 (dengan pengambilan gambar tambahan).

1) Kerabat kerja

Penulis bekerja dalam sebuah tim produksi dan tugas penulis telah disinggung di BAB II halaman 20.

2) Pemain

Dalam film ini hanya memerlukan R.T Pujo Dipuro sebagai aktor utama.

3) Lokasi

Lokasi yang dipakai meliputi pelataran depan kompleks makam, halaman masjid Ageng Kotagede maupun bagian dalamnya, area jogjo abdi dalem depan makam, bangsal Pengapit, dan lokasi *sendang* Saliran. Sementara tempat yang dipakai narasumber bertutur hanya di masjid dan salah satu bangsal Pengapit.

4) Penyewaan alat

Peralatan disewa di sebuah *rental* lokal yang sederhana namun cukup lengkap, berikut alat yang disewa:

- Kamera DSLR Canon EOS 600D
- Lensa EF-S 10-22 mm dan 18-55 mm f/4-4.6 IS
- *Mic wireless clip on* Sennheiser EW 112-pG2
- Lampu Unomat/Tronic 1000 watt
- *Tripod* Libec TH-650

5) Penjadwalan Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dilangsungkan dalam waktu hanya dua hari.

Selasa, 15 Mei 2012 : Mengambil gambar suasana kerja bakti abdi dalem, semua peninggalan dan lokasi yang dibutuhkan.

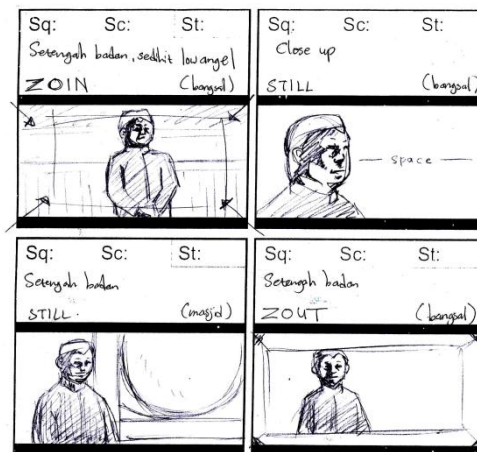
Rabu, 23 Mei 2012 : Mengambil gambar R.T Pujo Dipuro yang menceritakan materi kompleks makam dan abdi dalem.

6) Pengaturan dana

Pengeluaran yang diperlukan selama produksi yaitu untuk persiapan, transportasi, penyewaan alat, konsumsi, *editing*, dan lain-lain.

7) Visualisasi Naskah (*Storyboard*)

Meski tidak menggunakan naskah, penulis tetap membuat *storyboard* yang merupakan acuan kameramen dalam mengambil gambar.



Gambar XXX: **Sepenggal Storyboard**
Sumber: Dokumen pribadi

d) *Production* (Produksi)

Produksi berjalan lancar sesuai jadwal, namun ada penambahan pengambilan gambar di kraton Yogyakarta dan makam Imogiri. Proses ini berlangsung dalam rentang waktu tiga belas bulan.

Kamis, 21 Juni 2012 : Mengambil gambar suasana kompleks makam Imogiri bagian pertama.

Rabu, 18 Juli 2012 : Mengambil gambar suasana kompleks makam Imogiri bagian kedua.

Selasa, 7 Januari 2013 : Mengambil gambar aktifitas para abdi dalem di kraton Yogyakarta.

Rabu, 31 Juli 2013 : Merekam narasi untuk prolog

e) *Post-production* (Paska Produksi)

Berlangsung dari tanggal 21 Mei 2012.

Dalam proses *editing* digunakan seperangkat komputer dengan spesifikasi cukup tinggi yang dimiliki penulis. Secara teknis hampir tidak ada kendala, namun mengalami beberapa kali penyesuaian yang memaksa dilakukannya beberapa kali pengambilan gambar tambahan di luar jadwal produksi termasuk merekam suara untuk narasi pembuka. *Software* utama yang digunakan adalah *Adobe Premiere* yang dibantu *After Effects*, *Audition* dan *Photoshop*.

2. Penjelasan Film

a) Desain

Tabel 6. Desain Film:

Judul	Abdi Makam Kotagede
Kategori (<i>Genre</i>)	Dokumenter Naratif
Isi	Penjelasan tentang Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta dan cerita mengenai kehidupan abdi dalemnya.
Tujuan	Mengenalkan kompleks makam Kotagede dan abdi dalem sekaligus melakukan persuasi menjaga peninggalan sejarah dan menyampaikan kisah abdi dalem yang dapat diteladani.
Sasaran Penonton	Semua Umur
Format Video	AVI (<i>frame</i> 720 x 576)

Durasi	7 menit 54 detik
Jenis Produk	Non Komersial (Iklan Layanan Masyarakat)



b) Rincian Adegan


Berikut ini adalah penjelasan setiap *sequence* dengan deskripsi dari setiap *scene* dengan sebuah *shot* yang dapat mewakilinya.

1) Pembuka

Sebelum mengawali cerita, ditampilkan ilustrasi sebuah buku yang dibuka. Hal ini merupakan cara penulis menyampaikan kosep film yang merupakan sebuah bagian dari cerita dalam buku, karena dalam film elemen-elemen buku dipadukan dengan visualisasi film seperti penggunaan gambar ilustrasi, transisi *sequence*, dan sebagainya. Perlu ditegaskan juga di awal, penulis mengakui hak cipta karya intelektual pembuat musik dan tidak mengklaim bahwa musik yang dipakai sepanjang film adalah milik penulis. Film ini tergolong iklan layanan masyarakat dan penulis tidak mengambil keuntungan berupa uang. Pengakuan hak cipta musik yang dipakai tertulis jelas pada bagian penutup film (*ending credit*).

Tabel 7. Rincian Adegan Bagian Pembuka

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		6 detik	Muncul logo tim produksi film, berupa palet dengan cipratan tiga warna dasar.	<i>Fade in</i> lalu <i>fade out</i> <i>black</i> .	Back-ground Music (BGM) <i>Lunar Abyys</i>
2		5 detik	Tampak sebuah buku di ruangan gelap dengan cahaya lilin yang meneranginya.	<i>Fade in</i> <i>black</i> <i>Cross</i> <i>Dissolve</i>	BGM <i>Lunar Abyys</i>

3		4 detik	Buku yang tampak kuno itu dibuka seseorang dan halamannya diusap.	<i>Cross Dissolve</i>	BGM <i>Lunar Abyys</i>
4		3 detik	Muncul sebuah simbol sebagai pemicu, cara penulis mengilustrasikan bahwa cerita film ini muncul dari buku.	<i>Cross Dissolve Fade in white</i>	BGM <i>Lunar Abyys</i>




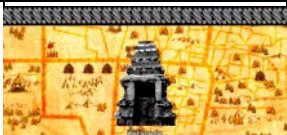


2) Pengantar (Prolog)

Prolog bertujuan menyampaikan apersepsi yang berisi informasi tentang pulau Jawa yang dulu pernah dikuasai kerajaan Mataram Islam, dan tempat awal berkembangnya kerajaan besar ini ada di Kotagede Yogyakarta, dimana tempat ini tetap dijaga oleh para abdi dalem sampai sekarang.

Format penyampaiannya dibuat dengan pendekatan *motion graphic* yang digambar tangan dengan warna hitam dan putih dengan *background* kertas, yang dikerjakan di *Adobe After Effects CS 5.5* dan *6*.

Tabel 8: Rincian Adegan Bagian Prolog

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		12 detik	Pulau Jawa dikuasai Mataram Islam, disimbolkan dengan ikon kraton di tengah.	<i>Fade in black Cross dissolve</i>	BGM <i>Denggung Turulare</i>
2		6 detik	Kedamaian dan kesuburan diwakili dengan suasana pemandangan sawah dan gunung.	<i>Ink reveal Cross dissolve</i>	Narasi prolog dan BGM <i>Denggung Turulare</i>



3		6 detik	Perang dan perebutan kekuasaan digambarkan dengan pasukan yang siap perang dan dipimpin seseorang.	<i>Cross dissolve</i> <i>Masking</i> api pada objek	Narasi prolog dan BGM <i>Denggung Turulare</i>
4		10 detik	Kerajaan disimbolkan dengan beringin rimbun yang memiliki akar di seluruh penjuru Jawa.	<i>Cross dissolve</i> <i>Masking</i> akar hingga tampak menyebar	Narasi prolog dan BGM <i>Denggung Turulare</i>
5		6 detik	Penggambaran awal kerajaan adalah tunas kecil yang ditambah <i>growing vine</i> .	<i>Cross dissolve</i> <i>Opacity</i> untuk <i>growing vine</i>	Narasi prolog dan BGM <i>Denggung Turulare</i>
6		4 detik	Peta wilayah Kotagede disimbolkan sebagai titik awal perkembangan Mataram yang dipertegas dengan ikon kraton.	<i>Cross dissolve</i> <i>Camera movement</i> untuk peta	Narasi prolog dan BGM <i>Denggung Turulare</i>
7		8 detik	Sosok para abdi dalem muncul berbaris.	<i>Camera movement</i>	Narasi prolog dan BGM <i>Denggung Turulare</i>
8		4 detik	Judul film muncul dari tulisan hitam menjadi berwarna.	<i>Opacity</i> untuk judul <i>Fade out black</i>	BGM <i>Denggung Turulare</i>

3) Bagian I

Perkenalan narasumber dan penyampaian informasi tentang tugas abdi dalem yang ada di kompleks makam. Diedit menggunakan *software Adobe Premiere CS 5, 5.5 dan 6*, semua *shot* telah melalui *color correction*, *level* (kontras pencahayaan), *color balance* (penguatan warna coklat) dan *hue and saturation* (penyesuaian warna).

Tabel 9: Rincian Adegan Bagian I


No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		12 detik	<i>Shot</i> yang menyambungkan <i>hand draw</i> dengan <i>live action</i> , gambar seolah hasil coretan pensil.	<i>Fade in black Pencil sketch</i>	Narasi abdi dalem Goresan pensil
2		15 detik	Perkenalan nama dan jabatan narasumber.	<i>Fade in black</i>	Narasi abdi dalem
3		10 detik	Memulai menjelaskan tugas abdi dalem kompleks makam.	<i>Fade out black</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Moon Light City Roa</i>
4		5 detik	Seorang abdi dalem tua tengah menyapu depan gapura makam.	<i>Cross dissolve</i>	BGM <i>Moon Light City Roa</i>
5		5 detik	<i>Panning</i> untuk menunjukkan secara bertahap orang-orang yang bekerja bakti.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Moon Light City Roa</i>




6		7 detik	<i>Panning</i> dengan jarak dekat supaya ekspresi lebih tampak.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Moon Light City Roa</i>
8		14 detik	Pada kalimat terakhir ditampilkan lagi <i>shot</i> narasumber. Bagian ini diakhiri dengan gambar yang dibalik seperti sebuah halaman buku	<i>Cross dissolve</i> <i>Page turn</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Moon Light City Roa</i>

4) Bagian II

Narasumber menyampaikan informasi mengenai sejarah berdirinya makam, ditampilkan dengan pendekatan *motion graphic*.

Tabel 10. Rincian Adegan Bagian II:

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		10 detik	<i>Pan</i> dari gambar lampu ke arah makam.	<i>Ink reveal</i> (memunculkan gambar 2D grafis menjadi <i>live action</i>)	Narasi abdi dalem
2		4 detik	Layar menjadi tampilan selembbar kertas usang, perlahan sosok yang menyimbolkan Ki Mataram muncul.	<i>Cross dissolve</i> untuk <i>old paper</i> <i>Opacity</i> untuk objek orang	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Exec Paja</i>

3		4 detik	Objek orang di- <i>zoom out</i> , lalu perlahan muncul pepohonan sebagai kesan hutan.	<i>Opacity</i> untuk pepohonan	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Exec Paja</i>
4		18 detik	Sesosok wanita (Nyai Angeng Ngenis) muncul, di depan mereka lalu tampak sebuah joglo.	<i>Opacity</i> untuk joglo	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Exec Paja</i>
5		8 detik	Ki Ageng Pemanahan dibawah guyuran hujan tertunduk di depan sebuah nisan.	<i>Opacity</i> lalu <i>fade out black Rain effect</i>	Narasi abdi dalem

5) Bagian III

Selain makam Kotagede, ada makam Imogiri yang tidak kalah populernya.

Di sini disinggung sedikit tentang makam Imogiri.

Tabel 11. Rincian Adegan Bagian III:


No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		5 detik	Narasumber menjelaskan perbedaan makam Kotagede dengan Imogiri secara singkat.	<i>Fade in black Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Exec Paja</i>
2		3 detik	Ditunjukkan tangga ikonik makam Imogiri.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem
3		3 detik	Gerbang pertama di atas tangga yang terdapat sebuah papan nama.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Exec Paja</i>



4		3 detik	Tampilan sudut pandang tinggi bagian depan makam.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Exec Paja</i>
5		3 detik	Tampilan sudut pandang rendah depan makam lebih dekat.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem BGM <i>Exec Paja</i>
6		3 detik	Ditunjukkan beberapa sosok abdi dalem juru kunci makam Imogiri.	<i>Cross dissolve</i> lalu <i>fade out</i> <i>black</i>	Narasi abdi dalem

6) Bagian IV

Bagian ini narasumber mulai menyebutkan tentang peninggalan apa saja yang ada di kompleks makam.

Tabel 12. Rincian Adegan Bagian IV:




No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		4 detik	<i>Shot</i> penjas lokasi narasumber yang berpindah ke masjid.	<i>Fade in black</i>	<i>Ambient</i>
2		9 detik	R.T Pujo Dipuro menyebutkan masjid dan bedug sebagai peninggalan sejarah.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
3		4 detik	Ditampilkan mimbar yang ada di dalam masjid.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
4		4 detik	Area <i>sendang</i> Saliran ditampilkan dengan teknik <i>paning</i> .	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>

5		9 detik	Permukaan air di <i>sendang</i> ditampilkan untuk merefleksikan batu Gilang dan Gateng.	<i>Cross dissolve</i> <i>Displace</i> untuk objek batu	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
6		2 detik	Transisi untuk mempertegas pergantian jenis informasi yang akan disampaikan.	<i>Page turn</i>	Halaman buku dibuka


7) Bagian V

Materi tentang abdi dalem mulai disinggung yang menandai bahwa materi tentang kompleks makam sudah selesai.

Tabel 13. Rincian Adegan Bagian V:

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		7 detik	Lokasi kembali berpindah tempat supaya lebih variatif	<i>Ink reveal</i>	<i>Ambient</i>
2		2 detik	Ditampilkan sosok narasumber sebelum memulai visualisasi keterangan informasi.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
3		3 detik	Ditampilkan salah satu gerbang kraton sebagai penunjuk lokasi.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>


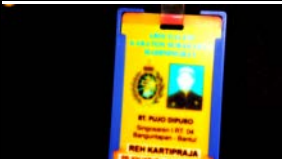

4		13 detik	Para abdi dalem berbaris meninggalkan suatu area kraton.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
5		4 detik	Latihan gamelan dilakukan oleh abdi dalem di sebuah pendopo.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
7		14 detik	Diperlihatkan beberapa abdi dalem dengan tingkat maupun generasi yang berbeda.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
8		10 detik	Beberapa abdi dalem yang tengah bercengkrama.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
9		5 detik	Jarak yang lebih dekat digunakan untuk meunjukkan ekspresi abdi dalem.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>

10		4 detik	Ditunjukkan lagi <i>shot</i> narasumber sebagai penutup dan penegas kesan.	<i>Cross dissolve</i> lalu <i>fade out black</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
----	---	---------	--	--	--


8) Bagian VI

Narasumber menuturkan informasi tentang dirinya, alasan kenapa menjadi abdi dalem dan harapannya untuk makam tempatnya mengabdi.

Tabel 14. Rincian Adegan Bagian VI:

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		10 detik	R.T Pujo Dipuro mulai mengutarakan tentang dirinya, alasan menjadi abdi dalem.	<i>Fade in black</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
2		5 detik	<i>Shot</i> yang menunjukkan detail aksesoris sebagai variasi.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
3		3 detik	Variasi <i>shot</i> , ditampilkan setelah sebelumnya kembali pada <i>shot</i> awal.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>

4		5 detik	Rombongan abdi dalem saat <i>kirab</i> sedikit demi sedikit masuk <i>frame</i> .	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
5		5 detik	R.T Pujo Dipuro memimpin rombongan abdi dalem.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
6		3 detik	Narasumber mengutarakan doanya akan kompleks makam.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
7		6 detik	<i>Gunungan</i> saat <i>kirab</i> sedang dibawa ke dalam kompleks makam.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
8		7 detik	Susana gerbang yang penuh sesak pada acara <i>kirab</i> budaya.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>


9		4 detik	Seorang abdi dalem tengah lewat di antara pengunjung acara kirab.	<i>Fade out black</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Seaside Village, Moga</i>
---	---	---------	---	---------------------------	--

9) Bagian VII

Bagian ini merupakan bagian penutup, diungkapkan di sini bagaimana pendapat narasumber mengenai pekerjaannya, pendapat pribadi tentang apa itu sebenarnya abdi dalem.

Tabel 15. Rincian Adegan Bagian VII:

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		13 detik	Narasumber berjalan mendekati gerbang, hendak melakukan sebuah prosesi doa.	<i>Fade in black</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
2		3 detik	R.T Pujo Dipuro memanjatkan doa di depan pintu makam.	<i>Cross dissolve</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>








3		24 detik	Narasumber membuka lebar pintu gerbang makam, kemudian “menghilang” ke dalam area makam.	<i>Fade in black</i>	Narasi abdi dalem dan BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
---	---	----------	--	----------------------	---

10) *Ending Credit*

Pada *credit tittle* diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dan tidak lupa disebutkan kerabat kerja yang membuat film. Pemunculan keterangan kerabat kerja memakai pendekan grafis yang sedikit bergaya urban. Penulis ingin menunjukkan identitas dari tim produksi bahwa kerabat kerja membuat film ini dengan penuh semangat jiwa muda yang mencintai budaya.

Tabel 16. Rincian Adegan *Ending Credit*:

No	Cuplikan Gambar	Durasi	Keterangan	Efek	Suara
1		7 detik	Sebuah konklusi, persembahan untuk abdi dalem makam raja.	<i>Fade in black</i>	Narasi epilog dan BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
2		3 detik	Ucapan terima kasih kepada narasumber dan semua warga sekitar lokasi.	<i>Cross dissolve</i>	BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>

3	 <p>Ucapan Terima Kasih Setelah-tulusnya kepada: Siti Halima (Narator) Bp. Aron Handoko Bp. R. Kuncoro W. Ibu Anisanti L. Dewangga Arsa Putra Bp. Agus Utantoro dan seluruh pihak yang telah membantu</p>	3 detik	Ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah membantu selama proses pembuatan.	<i>Cross dissolve</i>	BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
4	 <p>Musik Latar Dhenggung Tunjare (Krisnan Manglunggaran) Moonlit City Road (Yoko Shimura) EXC.FAJA_Maya extracting (Akiko Shikata)</p>	3 detik	Pengakuan hak cipta musik latar yang dipakai sepanjang film, bagian pertama.	<i>Cross dissolve</i>	BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
5	 <p>Musik Latar Seaside Village, Moga (FILMharmonic Orchestra Prague) Alchemist Girl Meruru's Song (Ken Nakagawa) Lunar Abyss (FILMharmonic Orchestra Prague)</p>	3 detik	Pengakuan hak cipta musik latar yang dipakai sepanjang film, bagian kedua.	<i>Fade out black</i>	BGM <i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
6	 <p>Ari Hanimulana S Fotografes & Lighting</p>	4 detik	Pemunculan kerabat kerja sinematografer.	<i>Fade out black Ink reveal Motion graphic</i>	BGM Lunar <i>Abyys</i>
7	 <p>Hawan Acid B.S Jawa Kamera</p>	4 detik	Pemunculan kerabat kerja kameramen.	<i>Ink reveal Motion graphic</i>	BGM Lunar <i>Abyys</i>
8	 <p>Novella J Sutradara Regisseur</p>	4 detik	Pemunculan kerabat kerja sutadara (penulis).	<i>Ink reveal Motion graphic Fade out black</i>	BGM Lunar <i>Abyys</i>
9		6 detik	Melengkapi bagian pembuka, pada bagian penutup diperlihatkan buku ditutup sebagai simbol berakhirnya cerita.	-	-

c) Rincian Lain

1) Musik

Background music atau musik latar dipilih musik-musik yang bernuansa tradisional namun digubah dengan unsur modern sehingga menjadi musik yang menarik (unsur tradisional diwakili suara gamelan dengan nada-nada yang variatif). Namun ada musik yang merupakan *gendhing* dari Surakarta (bagian Prolog), bertujuan memberikan penghargaan bagi narasumber yang merupakan abdi dalem Surakarta. Satu lagi ada di bagian VII dan Ending Credit yang merupakan piano dengan kesan syahdu untuk menekankan emosi yang ingin disampaikan. Semua musik merupakan karya komposer internasional (kecuali Denggung Turulare), hal ini merupakan upaya untuk memberikan pandangan pada masyarakat bahwa musik tradisional dapat terus dilestarikan, bahkan orang luar negeri lebih jauh mengaplikasikannya karena semuanya merupakan *soundtrack* berbagai *video game*.

2) Pemain

Narasumber sekaligus aktor tunggal dalam film ini adalah R.T Pujo Dipuro, sedangkan orang lain yang ditampilkan meliputi abdi dalem dan pengunjung makam Kotagede, serta abdi dalem makam Imogiri dan abdi dalem kraton Yogyakarta.

3) *Motion Graphic*

Untuk merekonstruksi beberapa penggal sejarah, digunakan teknik *motion graphic* yang merupakan ilustrasi gambar bergerak (diedit dengan After Effects dan Premiere). Dimulai dari bagian Prolog, teknik ini merekonstruksi sejarah

singkat Maratam Islam dengan beragam simbol, seperti pulau Jawa, pohon beringin dan lain sebagainya. Gambar yang dibuat seolah merupakan ilustrasi buku (seperti konsep filmnya) dengan hanya menggunakan warna hitam dan putih dengan *background* kertas kecoklatan.

Hal ini juga berlaku ketika narasumber menceritakan sejarah makam Kotagede, dimana sosok Ki Ageng Pemanahan dan ibundanya mendirikan pemukiman di hutan Mentaok sampai dimakamkannya ibunda Ki Ageng Pemanahan sebagai simbol berdirinya makam Kotagede. Kemudian satu lagi pada bagian *credit title* dimana teknik ini hanya menjadi pelengkap.

Semua yang ditampilkan dalam *scene motion graphic* merupakan simbolisasi rangkaian fragmen (diharapkan mampu mewaliki narasi) dan membiarkan penonton mengembangkan imajinasinya.

3) Efek dan Transisi

Meski film ini berupa dokumenter, namun ada beberapa efek visual yang disisipkan. Dimulai pada *sequence* pertama, dimana sebuah simbol muncul di permukaan buku yang menandakan cerita muncul dari sebuah buku kuno. Efek lain yang mempertegas konsep cerita yang muncul dari dalam buku adalah efek sketsa pensil yang memunculkan narasumber dari goresan pensil menjadi *live action*. Efek lain yang digunakan adalah penyambung transisi beberapa *sequence*, memunculkan gambar sketsa yang berubah menjadi “nyata”. Khusus untuk bagian *post credit*, dibuat efek khusus ketika satu persatu kerabat kerja dimunculkan, namun tetap memiliki konsep yang sama dengan pendahulunya meski terkesan sedikit urban.

Mengenai transisinya dibuat mengikuti konsep cerita dari sebuah buku dengan mengedit *shot yang* dibalik seperti membuka sebuah halaman buku (dari kanan ke kiri). Transisi lain yang digunakan cukup standar, seperti *fade* dan *dissolve*.

4) Pencahayaan

Film ini menggunakan kesan *ancient* yang kuat dan pencahayaan dengan kontras kuat memegang peranan penting. Lampu kuning dengan cahaya terang diposisikan di samping narasumber untuk menghasilkan *high light* dan memunculkan efek *shadow* pekat pada bagian muka. Semua *shot* konsisten dengan menggunakan sinar yang datang dari kiri aktor. Sedangkan hampir semua *scene* selain dengan aktor menggunakan cahaya alami yang dapat menjadi petunjuk waktu.

Scene kerja bakti, dimana cahaya datang dari timur yang menandakan abdi dalem mulai bekerja dari pagi. Kemudian *scene* dimana upacara adat dan pengunjung yang datang, tampak bayangan hampir dibawah objek yang merepresentasikan bahwa biasanya para pengunjung dan kegiatan di kompleks makam Kotagede berlangsung pada siang hari. Pada bagian penutup (prosesi abdi dalem masuk ke makam) diambil pada sore hari dimana cahaya matahari tidak terlalu kuat, memunculkan kesan paling lembut dari seluruh *scene*. Urutan pencahayaan tersebut disusun untuk mengesankan sebuah perjalanan dari awal sampai akhir yang memanfaatkan cahaya matahari.

C. Perancangan Media Pendukung

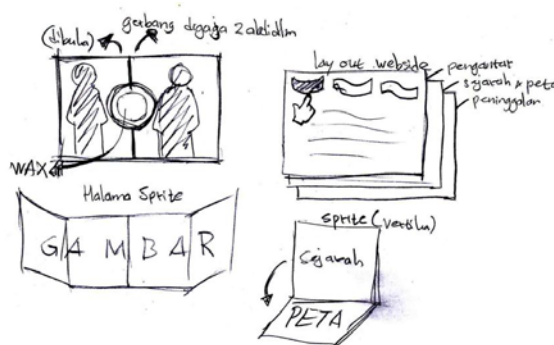
1. Brosur

Selain keterangan dari abdi dalem atau penduduk sekitar, pengunjung akan kesulitan mencari informasi mengenai Kompleks Makam Raja-raja Mataram Kotagede maupun abdi dalem yang ada di sana. Meski materinya tidak dideskripsikan secara panjang lebar, namun brosur ini akan mempermudah pengunjung mendapatkan info.

Berisi tentang sejarah singkat kompleks makam, peta dan keterangan peninggalan utama di sana. Khusus untuk pembuka (pendahuluan), dikutipkan sebuah ajaran dari Ki Ageng Suryometaram, yaitu ungkapan *Ojo Dumeh* (Djoko Dwiyanto, 2009: 368). Ungkapan ini dirasa cukup cocok menggambarkan sosok abdi dalem, serta patut menjadi bahan renungan.

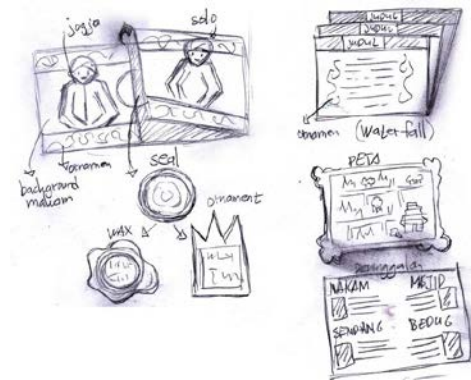
Konsep perancangan desain brosur ini merupakan gabungan antara undangan, *upside down waterfall paper craft* (untuk isinya) dan *combined pages* seperti *layout* majalah (untuk galeri foto). Hal ini bertujuan membuat sebuah brosur yang *memorable* dan jauh dari kesan *mainstream*.

a. Layout Gagasan Ide (*Brainstorming*)



Gambar XXXI: **Layout Gagasan Ide Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar XXXII: **Layout Kasar Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

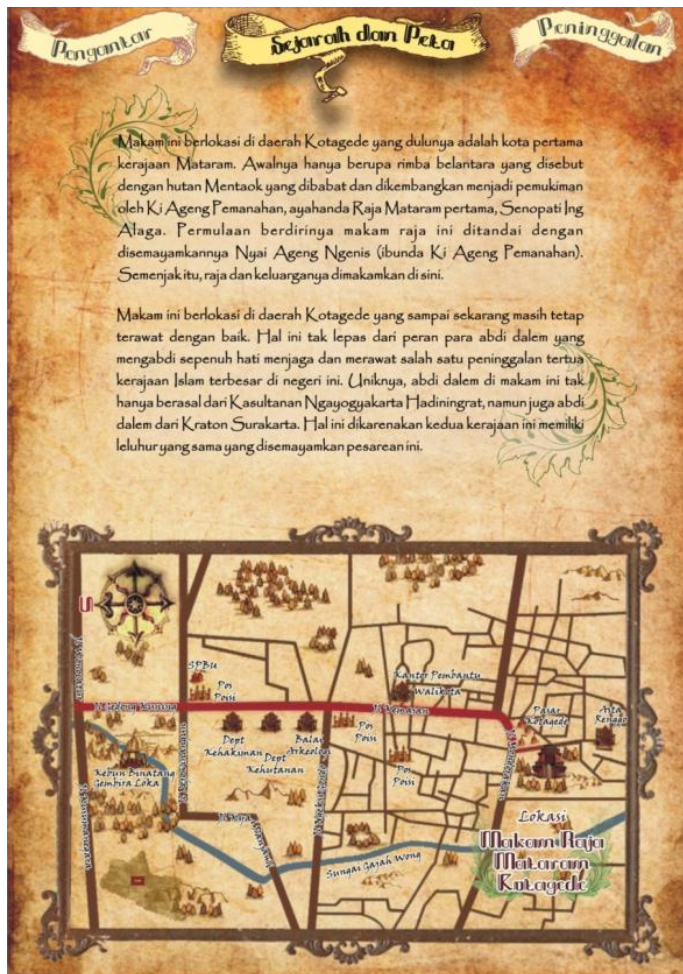
c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar XXXIII: **Layout Lengkap I Cover Depan Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XXXIV: **Layout Lengkap I Pengantar**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XXXV: *Layout Lengkap I Sejarah dan Peta*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XXXVI: *Layout Lengkap I Peninggalan*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



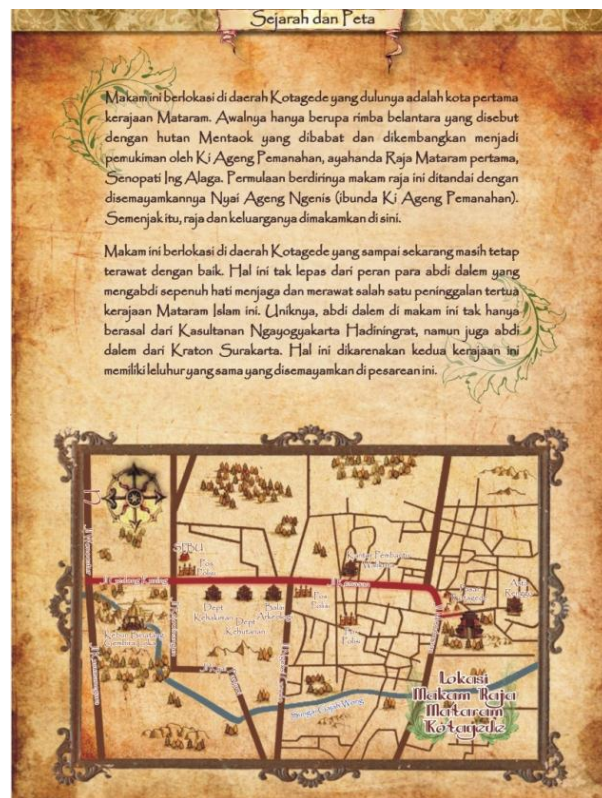
Gambar XXXVII: *Layout Lengkap I Cover Belakang Brosur*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XXXVIII: *Layout Lengkap II Cover Depan Brosur*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



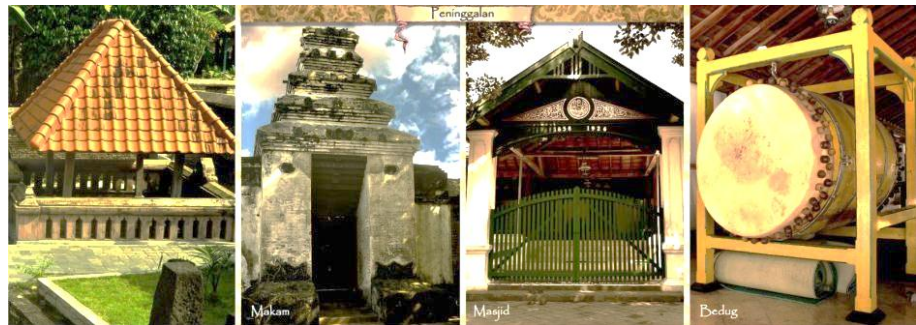
Gambar XXXIX: *Layout Lengkap II Pengantar*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XL: **Layout Lengkap II Sejarah dan Peta**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XLI: **Layout Lengkap II Peninggalan**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XLII: **Layout Lengkap II Galeri**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XLIII: **Layout Lengkap II Cover Belakang Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

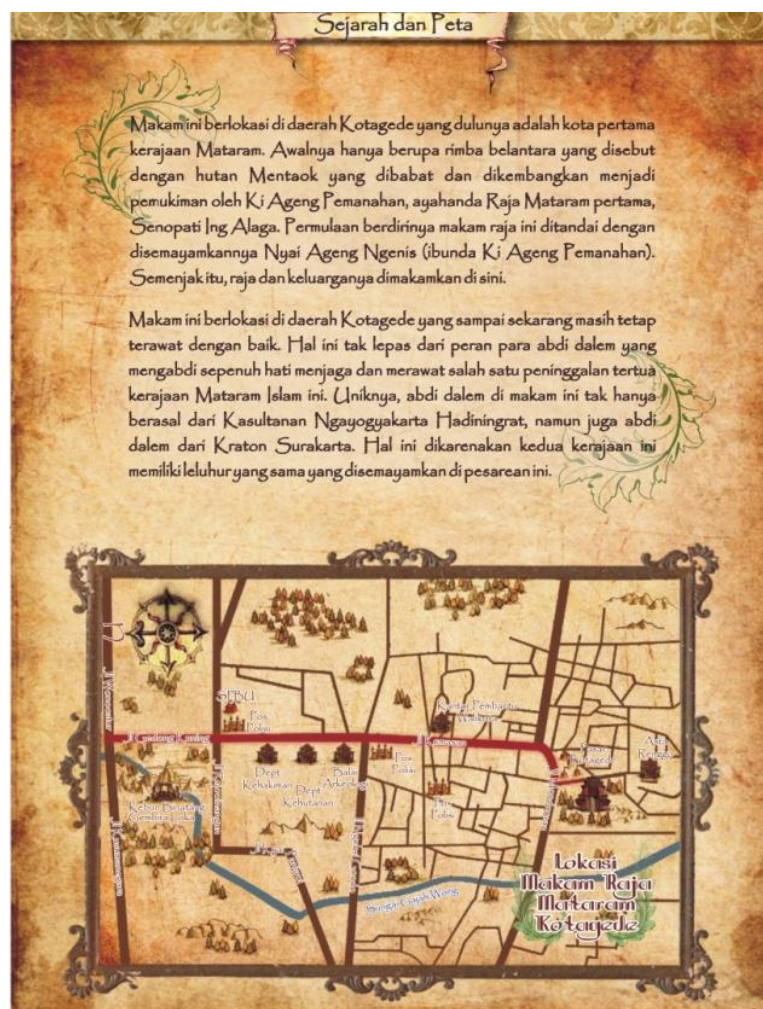
d. Desain Terpilih:



Gambar XLIV: **Desain Terpilih Cover Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar XLV: **Desain Terpilih Pengantar**

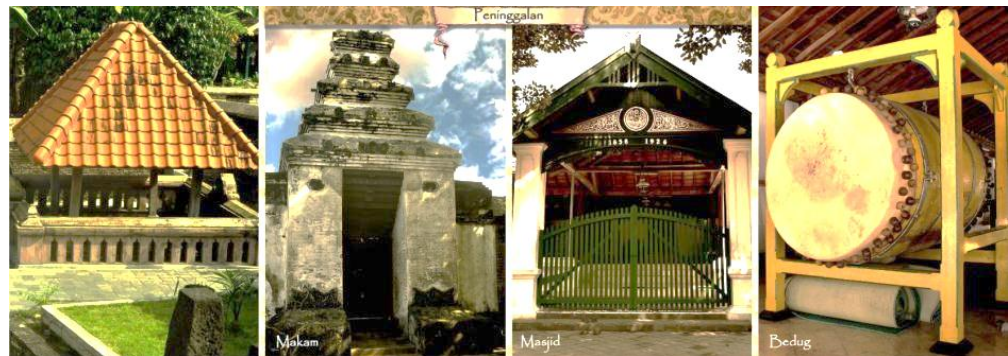
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar XLVI: **Desain Terpilih Sejarah dan Peta**

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XLVII: **Layout Desain Terpilih Peninggalan**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XLVIII: **Desain Terpilih Galeri**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XLIX: **Desain Terpilih Cover Belakang Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 1) Nama Media : Brosur
- 2) Ukuran : 21 cm x 14,5 cm
- 3) Format : Horizontal
- 4) Bahan : *Ivory 260 (cover)* dan *Art Paper 120 (isi)*
- 5) Keterangan :

a) Teks

(1) *Cover*

(a) Depan

Headline: Makam Raja Mataram Kotagede

(b) Belakang

Bodycopy:

Sampai tahun 1953, Kotagede berada di bawah dua pemerintahan tradisional (Kotagede Yogyakarta dan Kotagede Surakarta). Hal ini dikarenakan Kotagede di Yogyakarta merupakan tanah pusaka dua kerajaan tersebut, dan di sana terdapat makam leluhur atau pendiri Mataram Islam.

(2) Isi

(a) Pengantar

Subheadline: Pengantar

Benere wong urip, eling marang uripe.

Lupute wong urip, lali marang uripe.

Benere wong urip, ngudi kawuruh kasunyatan.

Lupute wong urip, lumuh ngudi kawruh kasunyatan.

Wajibe wong urip, rumeksa ing uripe.

Inane wong urip, ora rumeksa marang uripe.

Asaling pangudi, gelem rumangsa.

Asaling luwuh, ora gelem rumangsa.

Benarnya orang hidup, ingat pada hidupnya.

Salahnya orang hidup, lupa pada hidupnya.

Benarnya orang lupa, mencari pengetahuan sejati.

Salahnya orang lupa, enggan mencari pengetahuan sejati.

Kewajiban orang hidup, menjaga hidupnya.

Hinanya orang hidup, tidak menjaga hidupnya.

Asalnya tekad, karena bersikap merasa.

Asalnya malas, karena tidak mau merasa.

Jadi kewajiban yang utama, orang hidup harus merasa menghamba.

(b) Sejarah dan Peta

Subheadline: Sejarah dan Peta

Bodycopy:

Makam ini berlokasi di daerah Kotagede Yogyakarta yang dulunya adalah kota pertama kerajaan Mataram. Awalnya hanya berupa rimba belantara yang disebut dengan hutan Mentaok yang dibabat dan dikembangkan menjadi pemukiman oleh Ki Ageng Pemanahan, ayahanda Raja Mataram pertama, Senopati Ing Alaga. Permulaan berdirinya makam raja ini ditandai dengan disemayamkannya Nyai Ageng Ngenis (ibunda Ki Ageng Pemanahan). Semenjak itu, raja dan keluarganya dimakamkan di sini.

Makam ini berlokasi di daerah Kotagede yang sampai sekarang masih tetap terawat dengan baik. Hal ini tidak lepas dari peran para abdi dalem yang mengabdikan sepenuh hati menjaga dan merawat salah satu peninggalan tertua kerajaan Islam terbesar di negeri ini. Unikny, abdi dalem di makam ini tidak hanya berasal dari Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat, namun juga abdi dalem dari Kasunanan Surakarta. Hal ini dikarenakan kedua kerajaan ini memiliki leluhur yang sama yang disemayamkan di *pesareyan* ini.

(c) Peninggalan

Subheadline: Peninggalan

- **Makam**

Disebutkan kalau makam ini awalnya adalah rumah pendiri kerajaan Mataram, dimana di dalamnya dibagi menjadi 3 bagian. *Tajug* (untuk bersemayam tokoh tua), *Witana* atau *Pringgitan* (untuk raja dan pangeran) dan *Prabaya* (untuk leluhur kerajaan).

- **Masjid**

Masjid tertua di Jogja ini kemungkinan besar merupakan pengembangan dari *langgar* atau surau yang dibangun oleh Ki Ageng Pemanahan. Diperkirakan dibuat sekitar tahun 1587, bersamaan dengan pembangunan benteng kraton.

- ***Sendang***

Terbagi menjadi dua, *Sendang Kakung* dan *Sendang Putri*. Dahulu dibangun oleh Ki Ageng Pemanahan sebagai tempat bersuci. Awalnya di sana dipelihara kura-kura putih berjuluk Kyai Dhudha dan lele putih.

- **Bedug**

Kayu *wungle* besar yang menjadi bahan bedug yang diberi julukan Kyai Dhondhong ini, konon dibawa oleh Nyai Brintik dari Kulon Progo. Beliau lalu diminta tinggal di Kotagede dan menjadi abdi dalem.

(d) Galeri

Caption: Sendang; Makam; Masjid; Bedug

b) Visual atau Ilustrasi

(1) Cover Depan

Dua sosok abdi dalem (kanan: abdi dalem Surakarta, kiri: abdi dalem Yogyakarta) menggapit sebuah ukiran berbentuk bunga yang di atasnya terdapat *headline* brosur. Di belakangnya adalah foto salah satu gapura makam. Kemudian terdapat dua buah bidang bermotif ornamental (*wallpaper*) di sisi atas dan bawah.

c) Tipografi:

Font Impact (headline cover), gubahan aksara Jawa (*subheadline* dan *caption* peta), serta *Papyrus (bodycopy)*.

d) Warna:

(1) Cover depan

Foto abdi dalem di *cover* depan tampil *full color* namun diatur supaya memiliki warna yang kuat dengan kontas keras supaya tampak menonjol. Ukiran bunganya berwarna keemasan (R: 255, G: 254, B: 23) yang mencolok, lalu *headline* berwarna putih (R: 225, G: 248, B: 249) dengan bercak abu-abu. Foto salah satu gapura makam diatur supaya tampak pudar. Sementara *wallpaper* di sisi atas dan bawah berwarna coklat muda keputihan (R: 236, G: 211, B: 171).

(2) *Cover* belakang

Cover belakang merupakan sambungan dari *cover* depan, hingga banyak warna yang sama seperti *wallpaper*-nya. Sedangkan warna tembok dibuat agak coklat kekuningan (C: 2, M: 20, Y: 84, K:0) dengan teks hitam di atas *screen* putih transparan, supaya tidak kalah dengan objek foto.

(3) Pengantar

Pita di bawah *subheadline* berwarna coklat muda (R: 231, C: 200, B: 142), sebuah *bar* (bidang persegi panjang) yang terdapat motif ornamental memiliki warna hijau kenuningan (R: 202, G: 182, B: 121) terletak di sisi atas. *Old paper* yang dipakai berwarna coklat muda (C: 2, M: 15, Y: 45, K: 0) dengan bagian gelap di sekitar samping. Ornamen di sisi kanan dan kiri berwarna hijau kecoklatan (R: 155, G: 152, B: 103) karena dikurangi *opacity*-nya. *Font* tidak sepenuhnya hitam supaya menyatu dengan latarnya.

(4) Sejarah dan peta

Pita di sisi atas berwarna coklat muda (R: 231, C: 200, B: 142), *bar* bermotif ornamental memiliki warna yang lebih gelap dari pada bagian pendahuluan. Warna kertas, ornamen di kanan dan kiri, maupun *font* masih sama dengan sebelumnya. Untuk peta, memiliki bingkai berwarna coklat tua (C: 57, M: 71, Y: 91, K: 11) sementara *font* memiliki warna agak kecoklatan (C: 50, M: 98, Y: 97, K: 9), sama halnya dengan warna jalan di dalamnya, namun untuk jalur menuju lokasi diberi warna merah tua (C: 27, M: 100, Y: 89, K: 1).

(5) Peninggalan

Kertas, ornamen dan *font* memiliki warna yang sama dengan sebelumnya. Foto yang ada memang *full color*, namun diatur supaya tidak terlalu mencolok dan memiliki kontas yang cukup keras.

(6) Galeri foto

Foto ditampilkan secara *full color* meski warnanya tidak begitu mencolok.

e) *Layout*:

(1) Bagian *cover* depan

Menggunakan *symmetrical balance* yang memungkinkan pemusatan perhatian pada judul di tengah, selain itu warna mencolok pada objek ukiran bunga mendukung tujuan ini. Ukiran ini tidak hanya sebagai pemanis belaka, namun berfungsi sebagai penahan belahan *cover* yang dibuka di tengah. Warnanya diubah menjadi kuning keemasan yang merujuk pada konsep warna judul film, *post-glory*. Warna gapura diatur menjadi pucat supaya memunculkan objek di depannya. Begitu juga untuk *wallpaper* di sisi atas dan bawah, yang merupakan penegas objek utama supaya pandangan lebih terfokus.

(2) Bagian *cover* belakang

Masih sama dengan konsep keseimbangan simetris seperti bagian depan, di *cover* belakang juga memanfaatkan dua objek yang mirip (ukiran pada tembok). Hanya saja dibuat seminimalistis mungkin supaya tidak lebih menonjol dari *cover* depan. Di tengahnya terdapat kalimat yang akan memancing rasa penasaran orang akan kompleks makam hingga tidak segan membuka brosur.

(3) Bagian pendahuluan

Bagian ini dibuat seolah terbuat dari lembaran kertas usang seperti konsep “kuno” yang diusung. Pendekatan *waterfall flip book* yang terbalik merupakan ide penulis yang memang menggemari *paper craft* khususnya *pop up craft*. Konsepnya adalah membuat bagian atas setiap lembar tampak dari bagian teratas hingga orang yang membuka brosur ini akan tahu apa saja yang ada di dalamnya meski hanya melihat bagian paling atas. Pada bagian pengantar, memakai *symmetrical balance* yang memfokuskan mata melihat tulisan di tengah. *Wallpaper* berupa *bar* di atas bertujuan mempertegas *subheadline* yang juga merupakan bagian dari *layout waterfall flip book*.

(4) Bagian sejarah dan makam

Setali tiga uang dengan bagian sebelumnya, namun pada bagian ini dibuat menjadi gabungan dua halaman. Peta yang dirancang khusus menyerupai peta zaman *medival* ini, tercipta berdasar konsep *quaintness*. Namun cukup disayangkan posisinya terpaksa dibuat horizontal supaya sesuai dengan komposisi keseluruhan desain. Peta diletakkan di bagian ini bertujuan menyeimbangkan komposisi tulisan dan gambar, karena bagian peninggalan telah memiliki *layout* yang dilengkapi gambar, alasan lain akan diuraikan pada bagian selanjutnya.

(5) Bagian peninggalan

Bagian ini tidak memiliki *subheadline* di atasnya karena telah diletakkan di bagian galeri foto. Hal ini terkait dengan kosep *combined pages* seperti halaman sebelumnya. Antara bagian peninggalan dan galeri foto merupakan bagian yang terintegrasi kuat karena dapat memudahkan pembaca menikmati informasi. Di

sinilah alasan kenapa teknik *waterfall* dibalik, sebab jika tidak dibaik akan menyulitkan pembaca memposisikan tangannya untuk melihat gambar sambil membaca keterangan. Meski di galeri foto sudah terdapat keterangan nama, namun di bagian peninggalan yang dirancang supaya tampak disentalis ini, kiranya cukup bermanfaat jika tetap di tampilkan foto sebagai penjelas.

(6) Bagian galeri foto

Bagian ini akan memanjakan mata pembaca menikmati detail tiap gambar peninggalan utama yang masing-masing ukurannya hampir sebesar A5. Dibuat dengan konsep *combined pages* horizontal yang akan memberikan kesan luas. Tiap-tiap foto memiliki ciri khas tersendiri hingga dengan mudah dapat dibedakan meski diatur berdempetan dan hanya dipisah garis putih dengan ornamen yang tersamar. Di bagian bawahnya terdapat keterangan nama untuk lebih memperjelas foto.

2. Mini Brosur

Konsep awalnya merupakan sebuah kartu, namun atas banyak pertimbangan, maka jadilah seperti sekarang ini; sebuah brosur yang memiliki dua buah sisi yang dilipat tepat di tengahnya. Ukuran brosur ini membuatnya praktis dibawa dan dimasukkan kantong, selain itu mini brosur ini memberikan informasi singkat yang cukup menarik. Media yang mencantumkan foto serta sepenggal *trivia* ini, dapat mejadi kenang-kenang yang menarik ketika berkunjung ke kompleks makam Kotagede Yogyakarta.

Gambar yang disampaikan di mini brosur ini adalah foto-foto yang dapat mewakili kompleks makam dan abdi. Pada bagian kompleks makam, memuat

keterangan bagian makam dan peninggalan yang ada di sana, ditambah *trivia* tentang *kirab* budaya. Kemudian pada bagian abdi dalem, disebutkan secara jelas biodata ketua abdi dalem dan cerita mengenai awal mula abdi dalem.

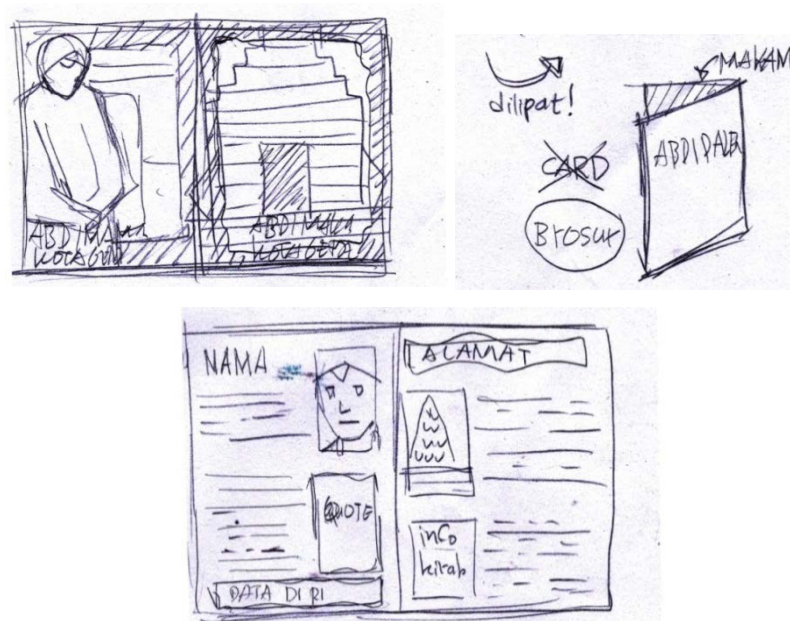
a. *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*)



Gambar L: *Layout* Gagasan Ide Mini Brosur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

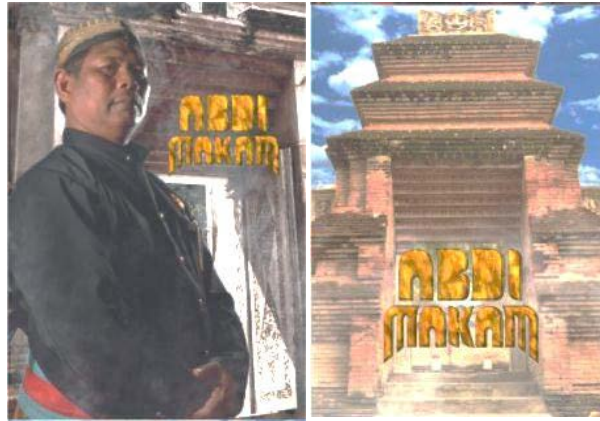
b. *Layout* Kasar (*Rough Layout*)



Gambar LI: *Layout* Kasar Mini Brosur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar LII: *Layout Lengkap I Sisi Luar Mini Brosur*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LIII: *Layout Lengkap II I Sisi Luar Mini Brosur*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XIV: *Layout Lengkap III I Sisi Luar Mini Brosur*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XV: **Layout Lengkap I Sisi Dalam Mini Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Desain Terpilih:



Gambar XVI: **Desain Terpilih Sisi Luar Mini Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XVII: **Desain Terpilih Sisi Dalam Mini Brosur**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 1) Nama Media : Mini Brosur
- 2) Ukuran : 14,8 cm x 10,5 cm
- 3) Format : Vertikal
- 4) Bahan : *Ivory* 230
- 5) Keterangan :

a) Teks

(1) Sisi luar kiri dan kanan

Abdi Makam Kotagede

(2) Sisi dalam kiri

(a) *Headline*: Makam Raja Mataram Islam

(b) *Bodycopy I*

Lokasi: 100 meter ke selatan dari pasar Kotagede.

(c) *Bodycopy II*

Berdirinya *pesareyan* suci bagi keluarga kerajaan ini, ditandai dengan dimakamkannya Nyai Ageng Ngenis (ibunda Ki Ageng Mataram). Dibagi menjadi 3 bagian: *Tajug*, *Witana (Pringgitan)* dan *Prabayaksa*.

Peninggalan bersejarah yang berasal dari awal berdirinya kerajaan Mataram Islam yang terdapat di kompleks makam ini, diantaranya meliputi: pohon Ringin Sepuh, Masjid Ageng, *sendang* Saliran, bedug serta mimbar di Masjid Ageng.

(d) *Bodycopy III*

Tiap tahunnya diadakan prosesi *nawu sendang* Saliran yang disertai *kirab* budaya dengan *gunungan* kuliner.

(3) Sisi dalam kanan

(a) Headline

RT. Pujo Dipuro

(b) Bodycopy I

Nama lahir: Slamet Parjono. Tanggal lahir: 19 Juli 1962. Ayah: Padmo Wardoyo.

Ibu: Kasinem. Jabatan: Reh Kartiprojo. Alamat: Singosaren 1 RT 4, Banguntapan

- Bantul. HP: 0819045793

(c) Bodycopy II

Sempat menetap di Bali dan bekerja sebagai pengrajin perak, sebelum mewarisi jabatan pemimpin abdi dalem Surakarta di kompleks makam Kotagede Yogyakarta.

Menurut penuturan beliau, sejarah abdi dalem bermula ketika Panembahan Senopati melawat ke daerah Kulon Progo. Di sana berjumpa dengan sesepuh berjudul Nyai Brintik, yang kemudian diminta membawa bahan kayu untuk bedug dan tinggal di Kotagede sebagai abdi dalem.

(d) Bodycopy III

“Abdi dalem menurut saya adalah pahlawan kebudayaan.”

b) Visual atau Ilustrasi

(1) Sisi luar kiri

Foto R.T Pujo Dipuro berbusana Jawa, dengan bingkai kayu di belakangnya.

Background-nya adalah sebuah gerbang yang tampak tengah terbuka. Di tengah agak bawah terdapat judul film yang dapat mencerminkan foto.

(2) Sisi luar kanan

Foto salah satu gapura di kompleks makam, tepatnya gerbang menuju *sendang* Saliran, dibingkai dengan ornamen yang *opacity*-nya diturunkan. Pada langit belakang gapura, ditempelkan ornamen sulur tanaman sebagai pemanis.

(3) Sisi dalam kiri

Sebuah pita untuk *space* keterangan lokasi diletakkan di atas, di bawahnya terdapat foto *gunungan* kuliner yang diambil ketika akan di arak dalam acara *kirab* budaya. Foto ini memiliki tepi yang compang-camping mengesakan sebuah foto tua. Yang terakhir adalah secarik kertas kuno yang tampak sudah di remas-remas.

(4) Sisi dalam kanan

Sama seperti bagian kiri, hanya saja penempatannya berbeda dan foto yang dipajang adalah foto R.T Pujo Dipuro sesuai informasi yang ingin disampaikan. Perbedaan lain hanya pada ukuran pita yang disesuaikan dengan isi yang ingin disampaikan.

c) Tipografi

Font yang dipakai pada sisi luar adalah *font Minion Pro* yang telah digubah. Sedangkan pada sisi dalam, seluruhnya menggunakan *font Papyrus*.

d) Warna

Pada sisi luar menggunakan foto *full color* dengan kontras tegas seperti pada media lain. Warna hitam mendominasi pada sisi luar kiri, sementara pada sisi luar kanan warna kemerahan batu bata (C: 22, M: 50, Y: 67, K: 0) tampak dominan. Sedangkan pada sisi dalam, *background* menggunakan warna krem cerah (C: 5,

M: 22, Y: 30, K: 0). Pita yang pasang berwarna coklat muda (C: 5, M: 16, Y: 46, K:0), lalu kertas usang yang dipilih menggunakan warna coklat agak muda (R: 206, G: 148, B: 65). Untuk foto, tetap ditampilkan *full color* meski warnanya tidak mencolok.

e) *Layout*

(1) Bagian sisi luar kiri

Komposisi asimetris tampak jelas pada pengaturan bagian ini. *Headline* yang berwarna kuning begitu menonjol di atas warna hitam busana abdi dalem. Bingkai dipasang supaya lebih memfokuskan mata untuk melihat, di samping nilai artistik menjadi pertimbangan kuat. Asap di depan *background* memberi kesan mistis sekaligus penegas latar dengan objek utama.

(2) Bagian sisi luar kanan

Berbeda dengan bagian sampingnya, di sini pengaturan objek dan tulisan disusun menghasilkan keseimbangan simetris. Ornamen yang tampak kompleks dibuat transparan supaya tidak mengganggu objek utama. Diletakkan ornamen tanaman di awan supaya langit tampak lebih indah.

(3) Bagian sisi dalam kiri

Pada bagian ini disusun supaya objek gambar dan foto lebih condong ke tepi, hal ini dilakukan untuk menghindari penumpukan objek di tengah supaya pandangan mata lebih enak untuk membaca informasi.

(4) Bagian sisi dalam kanan

Persis seperti sebelumnya, bagian kanan ini menempatkan objek di tepi. Hanya saja pita di sini dipindah ke bawah karena bisa dibilang isinya merupakan informasi tambahan semata.

3. Poster Film

Sebuah film tidak lengkap rasanya jika tidak memiliki media pendukung poster yang berfungsi mempromosikan film tersebut. Poster ini dapat dipublikasikan sebagai sarana pemberitahuan bagi *audences* ketika film ini akan ditayangkan, entah itu ditayangkan ketika pameran di kampus, di kompleks makam, ataupun di lembaga lain seperti sekolah. Jelas media ini tidak berfungsi ganda seperti media lain karena hanya merupakan media pendamping film dan tidak mempromosikan kompleks makam Kotagede Yogyakarta.

a. *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*)



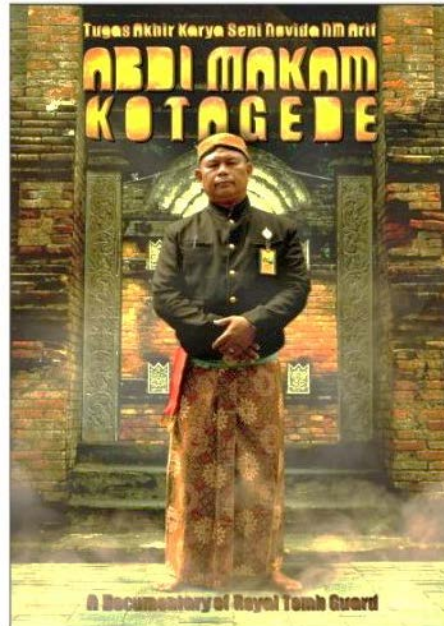
Gambar LVIII: ***Layout* Gagasan Ide Poster Film**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar LIX: *Layout Kasar Poster Film*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

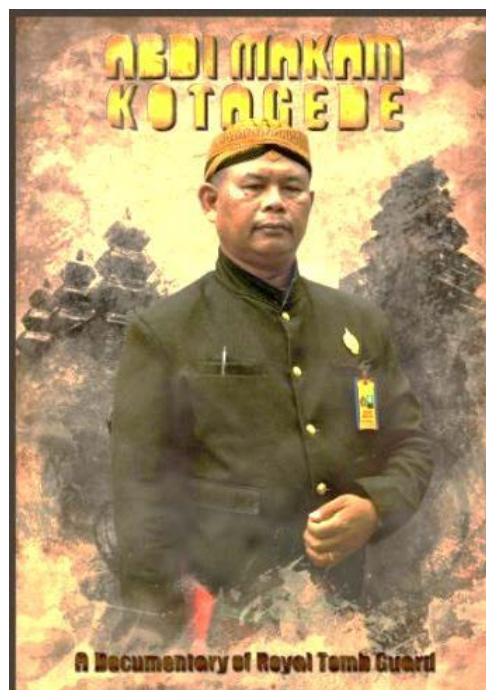
c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



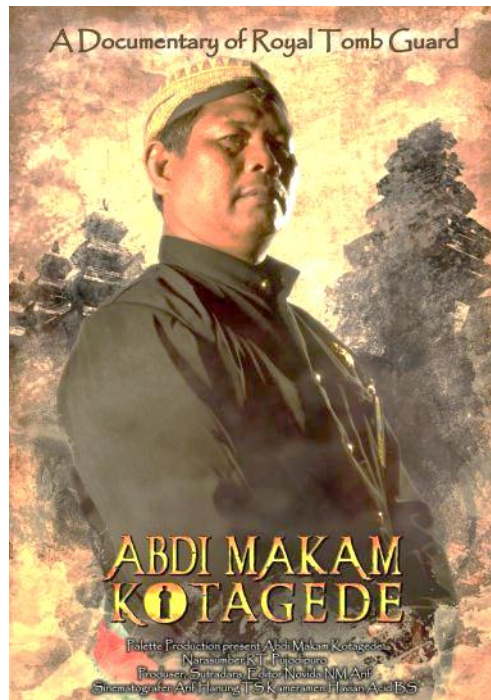
Gambar LX: *Layout Lengkap I Poster Film*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXI: *Layout Lengkap II* Poster Film
Sumber: Dokumentasi Pribadi

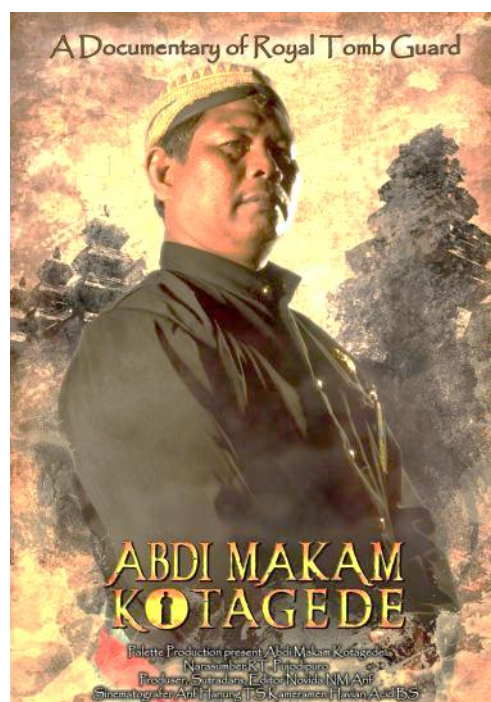


Gambar LXII: *Layout Lengkap III* Poster Film
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXIII: **Layout Lengkap IV Poster Film**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Desain Terpilih



Gambar LXIV: **Desain Terpilih Poster Film**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 1) Nama Media: Poster Film
- 2) Ukuran: 42 cm x 29,7 cm
- 3) Format: Vertikal
- 4) Bahan: *Ivory* 210
- 5) Keterangan:

a) Teks

Headline: ABDI MAKAM KOTAGEDE

Tagline: A Documentary of Royal Tomb Guard

Caption: Palette Production present Abdi Makam Kotagede; Narasumber RT.

Pujodipuro; Produser, Sutradara, *Editor* Novida NM Arif; Sinematografer Arif Hanung TS; Kameramen Havian Acid BS

EXTRA: Galeri Foto, *Digital Brochure*, Catatan Produksi

b) Visual atau Ilustrasi

Foto R.T Pujo Dipuro selaku narasumber film digunakan sebagai objek utama, di depannya tampak judul film yang kontras dengan baju hitam sehingga mudah dibaca. Keterangan film yang fungsinya sebagai pelengkap, ditempatkan di bawah judul. Sedangkan pada bagian ujung atas tampak *tagline* film yang diberi efek *glow* supaya lebih memperjelas. Untuk *background* dipakai *silhouette* gapura dan *meru* (hiasan di atas psupaya tembok) sebagai objek pendukung. Efek bercak dan cipratan noda menyelubungi sekitar objek utama, terutama pada bagian bawah dan belakang objek utama.

c) Tipografi

Font gubahan *Minion Pro* (*headline*) dan *Papyrus* (*caption* dan *tagline*).

d) Warna

Foto ditampilkan secara *full color* meski warnanya tidak begitu mencolok. *Silhouette* gapura makam dan *meru* sebenarnya terbentuk dari sekumpulan bercak bau-abu kecoklatan (R: 106, G: 83, B: 56). Efek *grunge* yang menyelimuti pinggir objek utama berwarna coklat muda (R: 215, G: 183, B: 126), cipratan noda juga diletakkan di belakang objek namun berwarna hitam. Sedangkan *background* menggunakan *old paper* berwarna coklat muda (R: 244, G: 210, B: 162) dengan bercak coklat tua (R: 157, G: 96, B: 49).

e) Layout

Meski tidak menggunakan komposisi simetris, namun penambahan *silhouette* di kanan dan kiri objek utama bertujuan supaya menyeimbangkan desain. Objek ini juga membuat sebuah garis diagonal imajiner yang dapat menonjolkan wajah di tengahnya. Bercak maupun cipratan noda berwarna cerah bertujuan membantu memfokuskan pandangan di tengah. Hal ini juga berlaku pada bagian atas, memberikan ruang pada kepala bertujuan supaya wajah tampak menonjol. Judul film yang berwarna cerah, diletakkan di depan objek utama karena akan tampak sangat kontras dan jelas terbaca.

4. Cover Kotak DVD

Packaging yang baik dan menarik sangat penting guna menarik minat *audiences*. Kotak penyimpanan DVD haruslah memiliki desain yang menarik dan dapat mewaliki film tersebut. Penulis mendesain *cover* kotak DVD yang akan membuat *audiences* penasaran ingin menyaksikan film yang tersimpan di

dalamnya. Dimensi kotak yang panjang dipilih supaya tampak eksklusif dan pantas menyimpan film.

a. *Layout Gagasan Ide (Brainstorming)*



Gambar XLV: *Layout Gagasan Ide Cover Kotak DVD*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

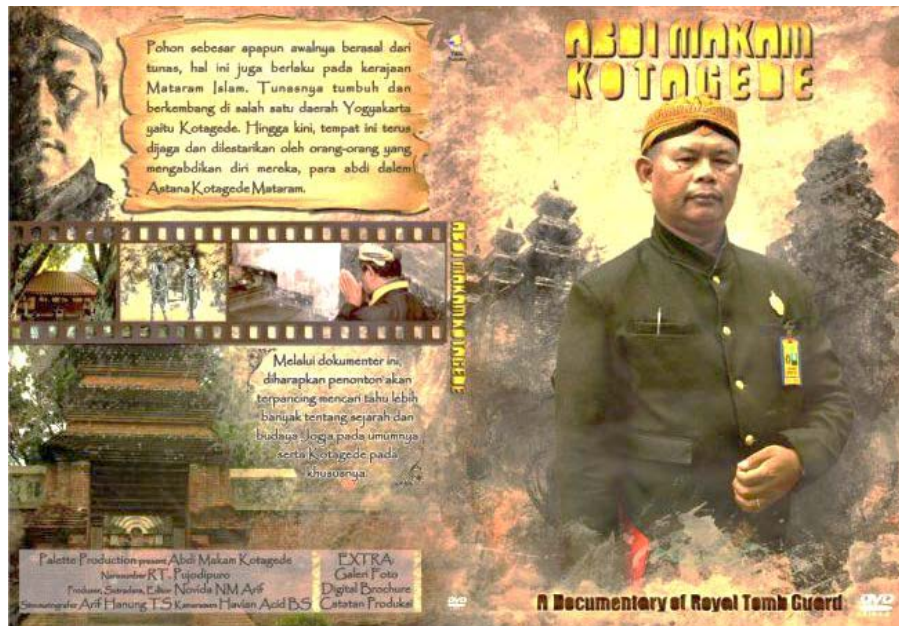
b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar LXVI: *Layout Kasar Cover Kotak DVD*

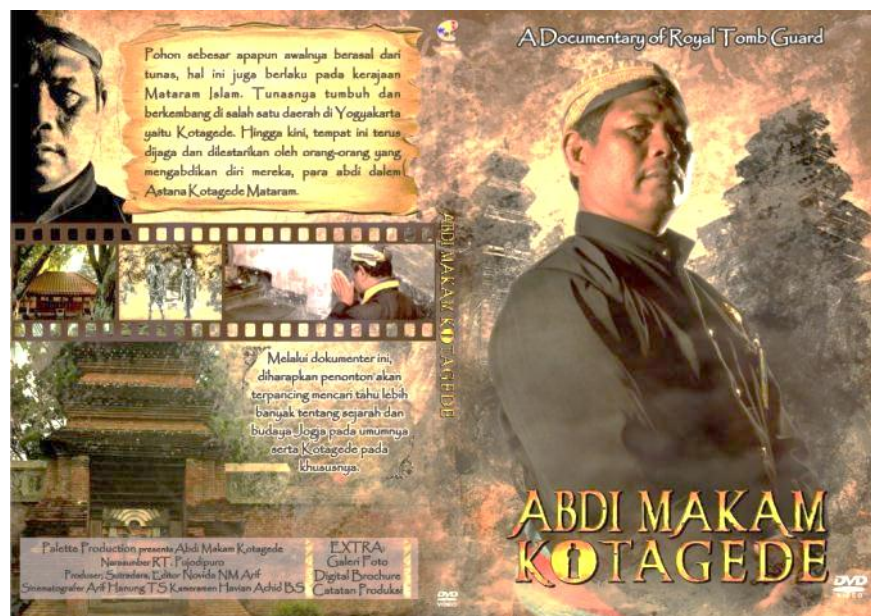
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout/ Execution/ Final Design)*



Gambar LXVII: *Layout Lengkap I Cover Kotak DVD*

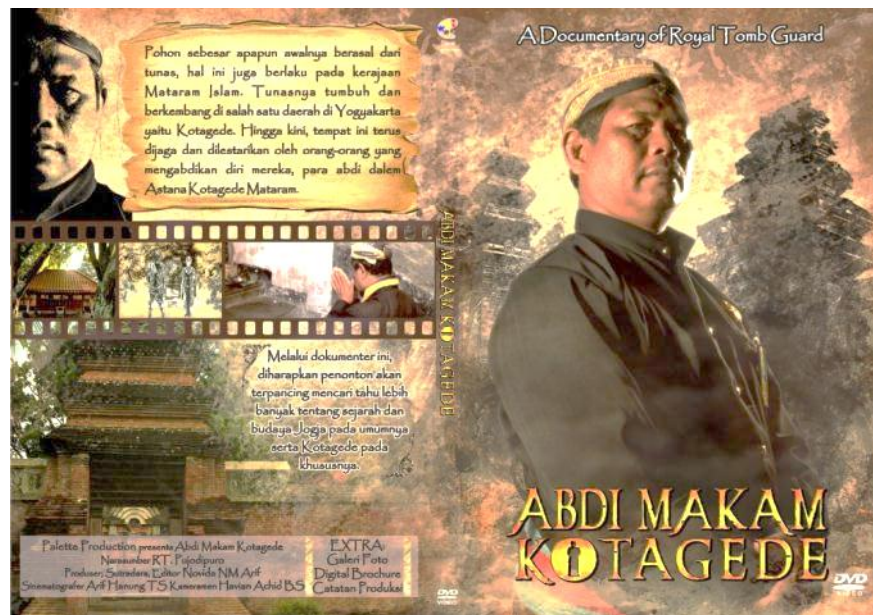
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXVIII: *Layout Lengkap II Cover Kotak DVD*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Desain Terpilih

Gambar LXIX: **Desain Terpilih Cover Kotak DVD**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1) Nama Media: *Cover Kotak DVD*

2) Ukuran: 26,6 cm x 18,5 cm

3) Format: Horizontal

4) Bahan: *Art Paper* 120

5) Keterangan:

a) **Teks**(1) **Cover Depan**(a) **Headline**

ABDI MAKAM KOTAGEDE

(b) **Tag Line***A Documentary of Royal Tomb Guard*(2) **Bagian Punggung**

ABDI MAKAM KOTAGEDE

(3) *Cover Belakang*

(a) *Sinopsis (bodycopy)*

Pohon sebesar apapun awalnya berasal dari tunas, hal ini juga berlaku pada kerajaan Mataram Islam. Tunasnya tumbuh dan berkembang di salah satu daerah di Yogyakarta yaitu Kotagede. Hingga kini, tempat ini terus dijaga dan dilestarikan oleh orang-orang yang mengabdikan diri mereka, para abdi dalem Astana Kotagede Mataram.

(b) *Komentar (bodycopy)*

Melalui dokumenter ini, diharapkan penonton akan terpancing mencari tahu lebih banyak tentang sejarah dan budaya Jogja pada umumnya serta Kotagede pada khususnya.

(c) *Keterangan*

Palette Production present Abdi Makam Kotagede; Narasumber RT. Pujodipuro; Produser, Sutradara, *Editor* Novida NM Arif; Sinematografer Arif Hanung TS; Kameramen Havian Acid BS
EXTRA: Galeri Foto, *Digital Brochure*, Catatan Produksi

b) *Visual atau Ilustrasi*

(1) *Cover depan*

Foto R.T Pujo Dipuro yang berpose gagah menjadi objek utama. Di belakang sosok abdi dalem terdapat *silhouette* gapura makam yang akan mengingatkan pada gapura paduraksa di Bali dan juga tiga *meru* yang berjejer di belakang foto. Judul film bukan sekedar teks lagi, namun sudah menjadi bagian

elemen desain karena penyusunan dan deformasinya yang membentuk kesan sebuah objek. Ikon DVD terdapat di sebelah kanan bawah *cover*. Keseluruhan *cover* depan dibungkus oleh bercak-bercak seperti noda dan asap.

(2) Cover belakang

Tampak wajah narasumber yang telah diedit hingga menyerupai gambar grafis yang menyatu dengan *old paper*. Di sebelahnya terdapat secarik kertas usang yang mirip *scroll* kuno. Ditambahkan pula *screen shots* dari tiga adegan berbeda; seting lokasi (bangsal Pengapit), ilustrasi dua sosok orang dengan busana jaman dulu (cerita babat alas Mentaok), dan sosok orang yang sedang menyembah atau memanjatkan doa (R.T Pujo Dipuro di depan gapura makam). Ketiga cuplikan gambar tersebut diletakkan pada sebaris *film reel*. Di bawahnya adalah foto salah satu gapura *paduraksa*.

(3) Bagian Punggung

Terdapat logo tim produksi berupa sebuah palet di bagian atas. Sementara bagian bawah terdapat ikon DVD.

c) Tipografi

Font gubahan *Minion Pro* (*cover* depan dan punggung) dan *Papyrus* (bagian belakang).

d) Warna

Pada *cover* depan foto ditampilkan secara *full color* dengan pengaturan kontras cahaya yang kuat dan warnanya tidak begitu mencolok. *Silhouette* gapura makam dan *meru* tidak sepenuhnya hitam, namun dibuat agak kecoklatan (R: 84, G: 71, B: 51) dengan bercak noda coklat muda (R: 180, G: 149, B: 103). Efek *grunge*

yang menyelimuti pinggir dan belakang objek utama berwarna coklat muda (R: 220, G: 162, B: 105), menghasilkan kontras dengan cipratan warna hitam di belakang objek. Sedangkan dasaran *cover* menggunakan *old paper* berwarna coklat muda (R: 226, G: 184, B: 134) dengan bercak coklat tua (R: 162, G: 105, B: 60). Pada *cover* belakang, sobekan kertas berwarna coklat muda (R: 226, G: 184, B: 134) dengan pinggiran berwarna lebih tua (R: 162, G: 105, B: 60). Objek wajah di sebelahnya berwarna hitam pekat namun memiliki bercak hingga mengesankan gradasi. Cuplikan gambar tampil *full color* (kecuali pada ilustrasi dua orang) termasuk foto gapura yang berwarna dominan coklat kemerahan (R: 168, G: 97, B: 34). Di bagian bawah, *screen* putih yang kurangi *opacity*-nya ditempelkan untuk memperjelas teks di atasnya yang berwarna hitam. Teks lain yaitu *tagline* diberi efek *glow* supaya *readable*. Terakhir untuk ikon DVD dipilih warna putih supaya mencolok.

e) *Layout*

(1) *Cover depan*

Meski tidak menggunakan komposisi simetris, namun penambahan *silhouette* di kanan dan kiri objek utama bertujuan supaya menyeimbangkan desain. Objek ini juga membuat sebuah garis diagonal imajiner yang dapat menonjolkan wajah orang di tengahnya. Bercak maupun kesan cipratan noda berwarna cerah bertujuan membuat efek *vignet* yang membantu memfokuskan pandangan. Hal ini juga berlaku pada bagian atas, memberikan ruang pada wajah orang supaya tampak menonjol. Judul film yang berwarna cerah, diletakkan di depan objek utama karena akan tampak sangat kontras dan jelas terbaca.

(2) Cover belakang

Objek wajah abdi dalem, cuplikan gambar dan foto gapura diatur hingga membentuk sebuah garis diagonal imajiner. Hal ini juga bermaksud supaya *audience* mudah membaca teks yang ada karena objek diposisikan di pinggir. Sinopsis (lebih tepatnya apersepsi) dituliskan pada sobekan *scroll*, mengesankan tulisan ini berasal dari sebuah gulungan kertas kuno. Tujuan penempatan *scroll* ini adalah untuk memperjelas tema kuno yang diusung. Mengenai *screen shots*, dibuat supaya terkesan menjadi bagian dari sebuah *film reel*, penulis bertujuan memperjelas elemen film di sini. Di bawahnya terdapat sebuah kalimat yang sebenarnya merupakan harapan dari film ini, diatur supaya menyatu dengan objek di belakangnya namun tetap jelas terbaca. Kemudian sebuah kotak berisi keterangan pembuat film tidak lupa dicantumkan sebagai identitas, berwarna putih supaya isi kotak tersebut dapat dengan mudah terbaca meski tulisannya tergolong kecil.

5. Stiker DVD

Sama halnya dengan *cover* kotak DVD, stiker yang terdapat di permukaan *disc* DVD ini memiliki peran sebagai pemancing rasa penasaran penonton. Di lain sisi juga berperan untuk memberikan informasi secukupnya mengenai isi DVD tersebut.

a. *Layout Gagasan Ide (Brainstorming)*



Gambar LXX: *Layout Gagasan Ide Stiker DVD*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar LXXI: *Layout Kasar Stiker DVD*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar LXXII: *Layout Lengkap I Stiker DVD*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXIII: *Layout Lengkap II Stiker DVD*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Desain Terpilih:



Gambar LXXIV: **Desain Terpilih Stiker DVD**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 1) Nama Media : Stiker DVD
- 2) Ukuran : Diameter 12 cm
- 3) Format : Horizontal
- 4) Bahan : Stiker *Cromo*
- 5) Keterangan :

a) Teks

Headline: ABDI MAKAM KOTAGEDE

Tag Line: A Documentary of Royal Tomb Guard

b) Visual atau Ilustrasi

Merupakan variasi desain dari *cover* depan DVD, hingga visalnya nyaris sama. Tampak foto R.T Pujo Dipuro sebagai objek utama, didukung ikon makam

berupa *silhouette* gapura di kanan dan kirinya. Efek *grunge* maupun cipratan noda di sana sini tetap menjadi sajian utama desain yang dimensinya bulat ini.

c) Tipografi

Font yang digunakan adalah digubahan dari font *Minion Pro* dan *Papyrus*.

d) Warna

Foto abdi dalem tampil secara *full color* dengan pencahayaan yang kontras. *Silhouette* gapura berwarna abu-abu (R: 87, G: 72, B: 55) dengan bercak coklat muda (R: 207, G: 173, B: 133) yang mengesankan gradasi. Warna dasarnya adalah coklat muda (R: 243, G: 211, B: 153) yang merupakan warna dari kertas tua. Terdapat garis melingkar berwarna coklat tua dengan dua garis berwarna krem (C: 0, M: 20, Y: 40, K: 0).

e) Layout

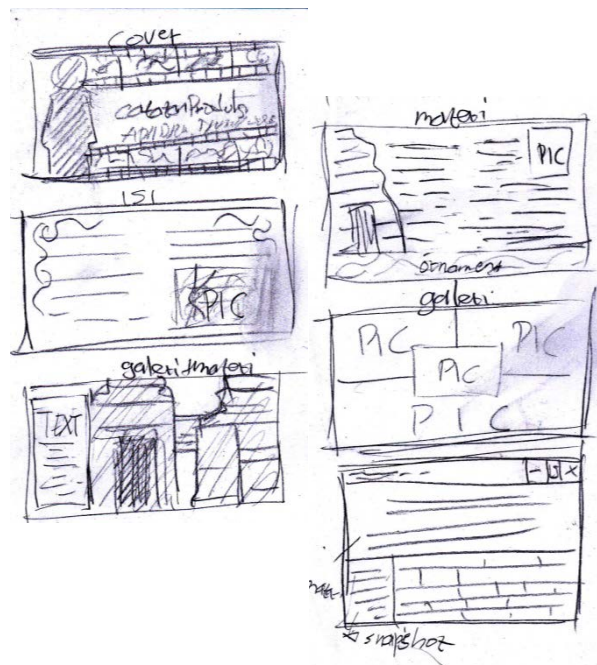
Komposisi yang dibuat bertujuan untuk memusatkan perhatian di tengah. Sosok abdi dalem diletakkan ke tengah untuk mendukung konsep ini. Sedangkan objek gapura disusun agak seimbang meski keduanya memiliki bentuk dan kepadatan berbeda. Garis melingkar paling dalam adalah batas antara bagian inti dengan lingkaran yang menyelubunginya. Lingkaran tersebut berwarna lebih gelap, bermaksud membuat objek di dalamnya lebih mencolok. Satu lagi garis melingkar berwarna krem di letakkan di antaranya, bermaksud membuat lingkaran terkesan berlapis supaya keseluruhan desain tampak tebal.

6. Buku Catatan Produksi

Biasanya sebuah catatan produksi merupakan bonus dalam paket DVD *limited edition* dan hal ini juga berlaku pada media ini, hanya saja bentuknya *soft*

file yang akan dimasukkan ke dalam keping DVD. Selain sebagai catatan dan arsip produksi, buku ini dirancang sedemikian rupa hingga tampak seperti sebuah galeri karena memuat begitu banyak foto. Di dalamnya dicantumkan lebih banyak info tentang peninggalan di kompleks makam Kotagede yang dipaparkan layaknya sebuah eksplorasi, sehingga media ini tidak hanya menjadi media penukung film, namun juga layak sebagai media yang juga mempromosikan kompleks makam Kotagede Yogyakarta. Gaya bahasa yang dipakai lebih komunikatif dan santai meski tetap menggunakan tata bahasa yang baik, hal ini digunakan karena media ini memiliki sasaran *audiences* yang luas dan akan di-*upload* di internet supaya lebih banyak orang mudah mendapatkannya.

a. *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*)



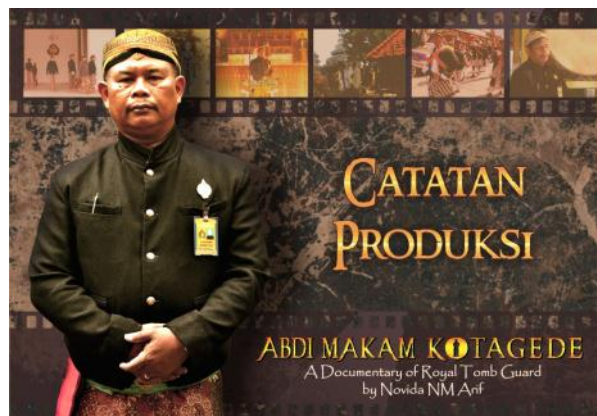
Gambar LXXV: *Layout* Gagasan Catatan Produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar LXXVI: **Layout Kasar Catatan Produksi**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout) dan Desain Terpilih*



Gambar LXXVII: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Cover Depan**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXVIII: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Cover Daftar Isi**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



FOREWORD

Film
 indie yang
 merupakan Tigo Abdo
 adalah hal yang wajar bagi
 mahasiswa Theater TV namun
 tidak bagi mahasiswa jurusan DKV. Saat
 Ropa LINA Pasa dilirang, saya tidak cukup
 kreatif untuk membuat film karena tidak mendapat
 mata kuliah produksi film. Dan jika dibandingkan dengan
 mahasiswa Teknikan, jelas karya saya totally doesn't compared.
 Tapi kalau mender danakan berkarir. Makin enak seru rapin
 numpang. Merlu harus belajar secara otodidak, mengemas
 dan ke pasaran dan yang paling utama bermodal
 uletan, sedikit karya ini. Jelas ada yang bilang
 bingung seandainya memang tidak bisa
 banyak menyangkal. Namun yang
 pasti sudahlah tidak
 menyangka. I've show all
 I got, no regret

Proses
 produksi film
 terkadang menjadi
 perjalanan yang melelahkan,
 namun juga sering diwarnai kejayaan yang
 menginspirasi dan yang pasti merupakan
 pengalaman yang unforgettable. Berikut catatan
 produksi ini memuat berbagai hal mengenai realitasnya
 T.AKS yang berjudul Film Dokumenter Abdi Dalam Kompleks
 Mikran Raya-raya Mataram Jalan di Kotagede Yogyakarta, meliputi konsep,
 latar belakang hingga proses editing (pre, produksi, dan post).

[illegible]

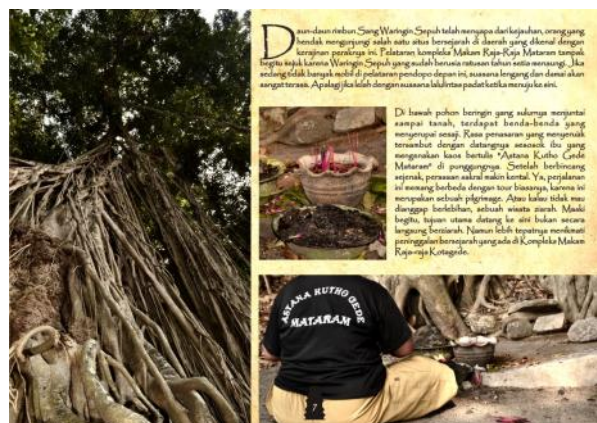
Gambar LXXXI: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Prologue*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Purpose*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXIII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 6*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXIV: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 7*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



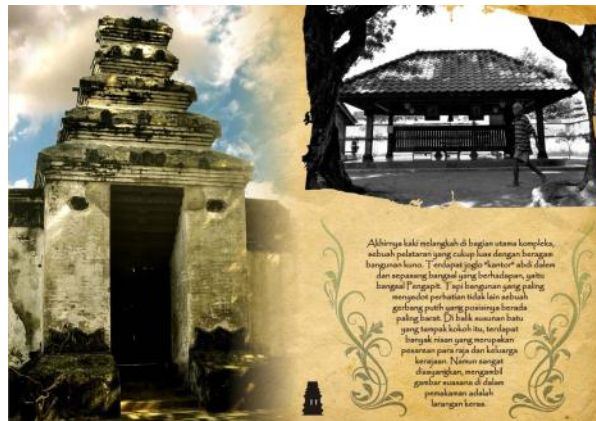
Gambar LXXXV: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 8*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXVI: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 9*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXVII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 10*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXVIII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 11*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar LXXXIX: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 12*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XC: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 13*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCI: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 14*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 15*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



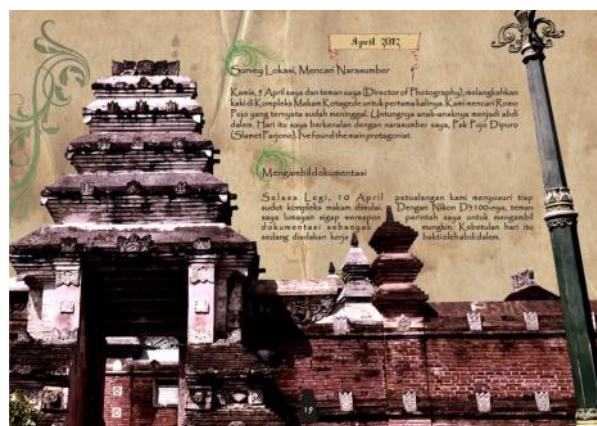
Gambar XCIII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 16*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCIV: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 17*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCV: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 18*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCVI: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 19*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCVII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 20*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XCVIII: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 21*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



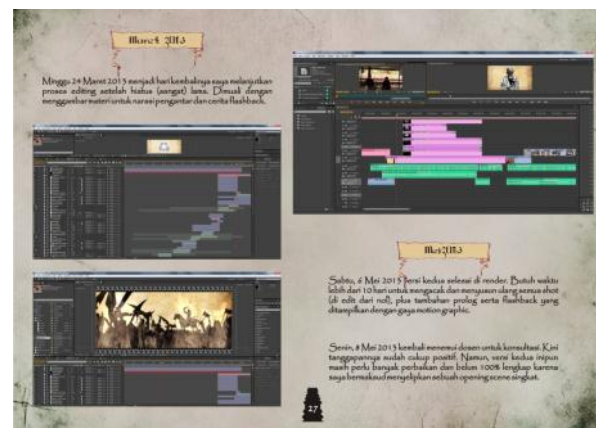
Gambar XCIX: *Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 22*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ayan Aqbar sudah beberapa kali membuat aksi yang kontroversial. Namun yang kali ini terasa dia benar karena dia melakukan aksi yang sebenarnya adalah aksi untuk orang-orang yang menderita akibat krisis ekonomi. Aksi ini juga menunjukkan bahwa dia adalah orang yang peduli.

Gambar CII: *Layout Lengkap Catatan Produksi* – Halaman 25
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar CIII: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 26**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar CIV: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 27**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



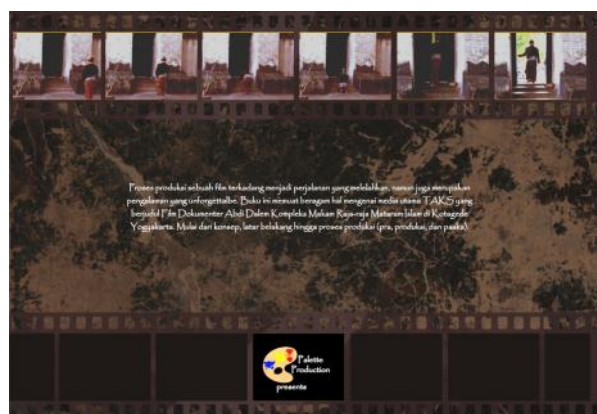
Gambar CV: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 28**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar CVI: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Halaman 29**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar CVII: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Penutup**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar CVIII: **Layout Lengkap Catatan Produksi – Cover Belakang**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 1) Nama Media : Catatan Produksi
- 2) Ukuran : 29,6 cm x 21 cm
- 3) Format : Horizontal
- 4) Bahan : Ivory 260 (*cover*) dan *Art Paper* 120 (isi)
- 5) Keterangan :

a) Teks

(1) *Cover Depan*

(a) *Headline*

Catatan Produksi

(b) *Subheadline*

Abdi Makam Kotagede

(c) *Closing Word*

A Documentary of Royal Tomb Guard by Novida NM Arif

(2) *Content*

(a) *Headline*

Catatan Produksi Abdi Makam Kotagede

(b) *Subheadline*

Content

(c) *Bodycopy*

Preface, Foreword, Prologue, Purpose, Explore Kompleks Makam, Meet the Abdi Dalem, Film Production, Research, Script &Pre-Production, Production, Post-Production, Palette Production

(d) *Preface (bodycopy)*

Menonton film sudah menjadi kegiatan yang umum dilakukan, bahkan sudah menjadi bagian hidup untuk banyak orang. Tapi bagaimana dengan membuat film? Produksi film kebanyakan memang dilakukan oleh profesional yang telah mengenyam pendidikan khusus. Namun, dengan kemajuan zaman dan teknologi, makin banyak orang yang mampu membuat film sendiri (tergolong dalam film independen). Seperti telah disebutkan, tidak sembarang orang bisa membuat film, namun cara produksi film tentu bisa dipelajari, baik dengan pendidikan formal maupun otodidak. Hal ini juga berlaku pada mahasiswa Seni Rupa UNY. Beruntungnya, mahasiswa Seni Rupa UNY mendapat materi fotografi yang menjadi pondasi pembuatan film. Akan tetapi ini hanya dasar, dan kurikulum "tidak mengizinkan" pengembangan lebih lanjut untuk bisa memproduksi film. Beruntung terdapat mata kuliah Komputer Grafis yang sanggup merangkul pengenalan media audio visual (meski tahun 2012 dihapus).

Mahasiswa jurusan DKV sebenarnya punya kesempatan untuk mengembangkan apa yang telah dipelajari ke tingkat yang lebih tinggi, semisal media audio visual seperti yang telah disinggung di atas. Pada kenyataannya, mayoritas memilih untuk mendalami media promosi, kalau tidak mau dibilang *stuck* pada suapan materi dari dosen, daripada meng-*expand skill* dengan mempelajari hal-hal baru (mempunyai alasan beragam nan problematis). Hal ini sangat disayangkan karena potensi mahasiswa sebenarnya sangat tinggi. Terima kasih untuk dosen Komputer Grafis saya karena telah "nekat" memberi tugas untuk membuat media audio visual. Hal ini menjadi *trigger* bagi sebagian

mahasiswa untuk terpacu mempelajari hal-hal baru, khususnya pada diri saya. *It's time to think out of inside the box!*

(e) *Forword (bodycopy)*

Film *indie* yang merupakan Tugas Akhir adalah hal yang wajar bagi mahasiswa film dan TV, namun tidak bagi mahasiswa jurusan DKV Seni Rupa UNY. Bisa dibilang, saya tidak cukup *credible* untuk membuat film karena tidak mendapat mata kuliah produksi film. Dan jika dibandingkan dengan mahasiswa Perfilman, jelas karya saya *totally doesn't compered*. Tapi kalau minder sebelum berkarya, bukan anak seni rupa namanya. Meski harus belajar secara otodidak, mengemis ilmu ke sana sini dan yang paling utama bermodal nekat, jadilah karya ini. Jika ada yang bilang hasilnya seadanya, memang saya tidak bisa banyak menyangkal. Namun yang pasti usahanya tidak seadanya, *I've show all I got, no regret*.

Proses produksi film terkadang menjadi perjalanan yang melelahkan, namun juga sering diwarnai kejadian yang menyenangkan dan yang pasti merupakan pengalaman yang *unforgettalbe*. Buku yang bisa disebut catatan sutradara ini memuat beragam hal mengenai media utama TAKS yang berjudul Film Dokumenter Abdi Makam Kotagede. Mulai dari konsep, latar belakang hingga proses produksi (pra, produksi, dan paska).

(f) *Prologue (bodycopy)*

Kotagede memang menyimpan pesona luar biasa bagi orang yang menghargai sejarah, budaya serta seni. Selain kerajinan perak, ada banyak sekali situs dan benda peninggalan yang masih dapat dijumpai di kota tua ini. Dan yang

tidak kalah menarik adalah adat serta karakteristik masyarakat Kotagede yang terus terpelihara. *It'll make you think, it's truly people of Yogyakarta.* Namun saya ingin memfokuskan materi pada Makam Raja Mataram, dengan alasan situs ini merupakan peninggalan bernilai sejarah paling tinggi menurut pandangan saya, dan materi ini ingin saya ungkapkan melalui pemaparan Ketua Abdi Dalem.

Pemilihan *genre* dokumenter merupakan *best option* untuk menyampaikan pesan yang ingin dipaparkan pada penonton secara efektif. Dengan teknik penceritaan bergaya *feature*, subjek (Pemimpin Abdi Dalem yang berkerja di kompleks makam) bertutur sepanjang film, dirasa sanggup memberikan informasi yang akurat dan cukup lengkap. Meski demikian, materi pada dokumeter ini bisa dibilang hanya pemancing bagi penonton supaya tertarik mencari informasi lebih jauh mengenai Astana Kutho Gede Mataram beserta abdi dalem. *Just try to find out, it'll make you surprise.*

Sedangkan tema yang diambil adalah *quaintness* dan *ancient*, dimana hal ini diaplikasikan pada tampilan visual. *Tone* sepia yang menyelimuti seluruh *scene* dengan pengaturan kontras yang keras, bertujuan mengesankan film yang telah lama dan terasa kuno. Bangunan serta peninggalan berusia ratusan tahun yang ada di lokasi, memang melatarbelakangi pemilihan tema ini. Selain itu, film ini dirancang supaya mengesankan sebuah buku yang sedang bercerita.

(g) Purpose (bodycopy)

TAKS ini merupakan wujud apresiasi bagi abdi dalem di Makam Raja Mataram Kotagede Yogyakarta serta mempromosikan Makam Raja tersebut sebagai salah satu tempat wisata sekaligus situs peninggalan kerajaan Mataram

yang bisa dibilang tertua di Yogyakarta. Kotagede menurut sejarahnya adalah kota pertama yang berdiri di wilayah Yogyakarta atau lebih tepatnya wilayah kekuasaan kerajaan Mataram Islam. Di makam tempat bersemayamnya pendiri dan raja-raja awal Mataram Islam ini, berdiri tidak lama setelah pemukiman pertama di Kotagede berkembang. Sampai sekarangpun situs budaya ini masih tetap dijaga dan dilestarikan dengan baik.

(h) Halaman 6

Jelajah Situs Budaya (*subheadline*)

(i) Halaman 7 (*bodycopy*)

Daun-daun rimbun Sang Waringin Sepuh telah menyapa dari kejauhan orang yang hendak mengunjungi salah satu situs bersejarah di daerah yang dikenal dengan kerajinan perakunya ini. Pelataran kompleks Makam Raja-Raja Mataram tampak begitu sejuk karena Waringin Sepuh yang sudah berusia ratusan tahun setia menaungi. Jika sedang tidak banyak mobil di pelataran pendopo depan ini, suasana lengang dan damai akan sangat terasa. Apalagi jika lelah dengan suasana lalulintas padat ketika menuju ke sini.

Di bawah pohon beringin yang sulurnya menjuntai sampai tanah, terdapat benda-benda yang menyerupai sesaji. Rasa penasaran yang menyeruak tersambut dengan datangnya sosok ibu yang mengenakan kaos bertulis "Astana Kutho Gede Mataram" di punggungnya. Setelah berbincang sejenak, perasaan sakral makin kental. Ya, perjalanan ini memang berbeda dengan *tour* biasanya, karena ini merupakan sebuah *pilgrimage*. Atau kalau tidak mau dianggap berlebihan, sebuah wisata ziarah. Maski begitu, tujuan utama datang ke sini bukan secara

langsung berziarah, namun lebih tepatnya menikmati peninggalan bersejarah yang ada di Kompleks Makam Raja-raja Kotagede.

(j) Halaman 8

Keinginan untuk mengeksplor kompleks makam makin menggebu ketika dari kejauhan sudah tampak gapura yang sekilas mirip pintu gerbang *paduraksasa* di Bali. Meski pemrakarsa pembuatan gapura ini tidak lain adalah pendiri Mataram Islam, namun corak arsitektur kompleks makam mendapat pengaruh kuat kebudayaan Hindu-Budha. Hal ini tidak lain karena terjadinya akulturasi budaya, yang dimana toleransi menjadi tulang punggungnya.

Sosok di balik peletak pondasi toleransi ini adalah pendiri Mataram, Ki Ageng Pamanahan. Awalnya beliau mendapat hadiah tanah dari Sultan Pajang atas keberhasilannya mengalahkan Arya Penangsang. Walau wujudnya masih berupa hutan, yang disebut hutan Mentaok, namun Ki Ageng Pamanahan mampu membangun pemukiman yang ramai dan maju secara ekonomi. Dan tempat pertama pembabatan hutan Mentaok, tidak lain adalah wilayah Kotagede ini.

(k) Halaman 9

Setelah memasuki *regol* (gerbang) yang berukirkan ornamen rumit namun cantik tadi, pandangan langsung tertuju pada tugu hijau yang terdapat jam di atasnya. Bangunan itu terletak di pelataran masjid pertama di Jogja, Masjid Besar Kotagede. Masjid yang dikelilingi kolam itu tampak begitu sakral, apalagi di dalamnya terdapat mimbar unik hadiah dari Sultan Palembang. Tidak luput dari lirikan mata, terpajang sebuah bedug yang cukup besar berwarna kuning cerah

dengan kulit sapi yang cukup lebar. Ternyata peninggalan ini memiliki kisah unik tersendiri terkait dengan asal usul abdi dalem pertama.

Regol di sebelah selatan masjid telah dilewati, bangunan selanjutnya yang ditemui adalah Bangsal Duda yang kini juga berfungsi sebagai koperasi abdi dalem. Di sana dapat ditemui beragam buku dan aksesoris busana adat. Tepat di depan bangsal itu, terdapat gerbang Srimanganti, *regol* yang menuju pelataran Makam Renggo alias Makam Kotagede.

(l) Halaman 10

Akhirnya kaki melangkah di bagian utama kompleks, sebuah pelataran yang cukup luas dengan beragam bangunan kuno. Terdapat *joglo* "kantor" abdi dalem dan sepasang bangsal yang berhadapan, yaitu bangsal Pengapit. Tapi bangunan yang paling menyedot perhatian tidak lain sebuah gerbang putih yang posisinya berada paling barat. Di balik susunan batu yang tampak kokoh itu, terdapat banyak nisan yang merupakan pesarean para raja dan keluarga kerajaan. Namun sangat disayangkan, mengambil gambar suasana di dalam pemakaman adalah larangan keras.

(m) Halaman 11

Puas menggali informasi dari para abdi dalem yang sedang bertugas jaga di sana, perjalanan masih bisa diteruskan menuju ke arah selatan. *Regol* terakhir itu mengantarkan ke situs yang cukup terkenal bagi orang yang mengerti *Kejawen*, *Sendang Kakung* dan *Sendang Puteri*. Di bawah permukaan air kedua *sendang* ini, tersimpan beragam misteri yang diyakini cukup banyak orang. Terlebih statusnya

dulu adalah pemandian khusus bagi keluarga kerajaan dan sumber airnya konon berasal dari makam.

(n) Halaman 12

Suasana sepi dan lengang, berubah 180 derajat ketika ratusan orang memadati kompleks makam ketika diadakan ritual *Nawu Sendang* Saliran yang dibarengi rangkaian acara adat yang puncaknya ditandai dengan acara kirab budaya, mengarak *gunungan* kuliner dari balai desa menuju halaman depan masjid Ageng Kotagede. Puluhan anak-anak tidak bisa menyembunyikan raut wajah gembiranya ketika diperbolehkan “membantu” menguras *sendang* setahun sekali.

(o) Halaman 15

Meski cukup singkat, namun fragmen sejarah dalam kompleks makam ini cukup memberi suasana yang berbeda dibanding tempat wisata lain di Jogja, yang biasanya dipenuhi hirup pikuk manusia. Simbol budaya Jawa yang tersebar di tiap sudut tempat di kompleks ini memiliki kisah masing-masing. Jika semangat eksplorasi belum padam, wilayah sekitar makam raja ini siap memuaskan hati penasaran akan hal baru melalui peninggalan kunonya. Lurung-lurung (lorong) panjang yang sempit seolah berbisik mengajak untuk ditelusuri. Situs Watu Gilang, Pos Malang, Rumah Kalang, dan beragam joglo maupun pendopo setia menanti kedatangan orang yang hendak berkunjung maupun hanya bertegur sapa.

(p) *Meet the Abdi Dalem*

1 *Subheadline:* Abdi Dalem Juru Kunci Pesarean Ageng Kotagede Mataram

2 *Headline:* R.T Pujo Dipuro

3 *Bodycopy*

Abdi dalem adalah orang yang mengabdikan diri melayani Sultan dan keluarga kerajaan. Selain menyiapkan hampir seluruh kebutuhan sehari-hari Sultan, juga melakukan beragam upacara adat Jawa di dalam maupun luar kraton. Abdi dalem bukan hanya pegawai kraton, namun sudah menjadi bagian kraton itu sendiri.

Bapak Slamet, begitulah orang biasa menyapa pria paruh baya ini. Meski penampilannya sederhana, namun sebenarnya dirinya merupakan *Pengageng Kawedanan Juru Kunci Pesarean Dhalem Kutha Gede Mataram*, ketua abdi dalem Kraton Surakarta yang berada di Kotagede. Nama Puja Dipura, didapat karena beliau memikul kewajiban sebagai juru kunci ini. Mungkin ada yang cukup heran, kenapa abdi dalem Surakarta bisa bertugas di wilayah Yogyakarta. Perlu diingat bahwa Kotagede pernah berada di dua wilayah administrasi pemerintahan, Kotagede Yogyakarta dan Kotagede Surakarta, atau lebih dikenal dengan sebutan *enclave* (suatu daerah yang terletak di wilayah daerah lain). Kotagede sebagai bekas ibukota kerajaan Mataram, merupakan tanah pusaka bagi kedua kerajaan ini. Memang sekarang Kotagede telah menjadi bagian wilayah Yogyakarta seutuhnya, namun tradisi dan adat tetap dipelihara, seperti penugasan para abdi dalem Surakarta sampai saat ini.

(q) Halaman 17

Ketika diminta mengumpulkan proposal TAS/TAKS, awalnya saya galau karena tidak tahu akan melangkah ke mana. Beberapa minggu pertama terasa seperti memasuki kamar yang gelap gulita. Masih meraba apa yang ada di sekitar,

dan masih ragu melangkah. Namun pelan-pelan (atau malah terlalu pelan), keadaan makin terang. Meski masih terlihat redup, namun setelah beberapa kali membuat konsep dan didukung dosen-dosen yang terus memberi semangat serta teman-teman yang siap mendampingi, akhirnya saya putuskan untuk membuat film dokumenter singkat tentang abdi dalem makam Kotagede.

Ketika hendak membuat film, persiapan yang luar biasa banyak harus dilakukan. Apalagi bila penggagas (produser atau sutradara) harus memakai banyak topi sekaligus, alias hampir semua ditangani sendiri. Sebagian orang merasa tidak sanggup, *because it take so much works and efforts, no one guarantee it'll be a good movie*, ambil aman dan buat sesuatu yang pasti-pasti aja. Akan tetapi, saya terima tantangan ini.

(r) Halaman 18

1 *Headline: Research*

2 *Subheadline A: Februari 2012; Maret 2012*

3 *Subheadline B: Masa Galau: Mencari Bahan*

4 *Bodycopy 1:*

Antara media promosi atau film, pilihan itu masih berkecamuk. Bahkan pada 14 Februari 2012, menyempatkan diri observasi ke Taman Lampion menghimpun data perancangan media promosi. Namun salah satu dosen saya bilang kalau saya bisa melakukan lebih dari itu. Maka, saya yakinkan diri untuk membuat film dengan tema budaya, karena ucapan seorang dosen terus terngiang di benak saya. "Untuk apa film yang Anda bikin jika sudah selesai, hanya ditampilkan saat ujian?" Saya ingin membuat film yang masih layak tonton

sampai 5, tidak, 10 tahun ke depan. Dan saya ingin ikut melestarikan budaya dan adat kota kelahiran saya dengan cara saya sendiri. *Until today, I never do anything for my hometown.*

5 *Bodycopy 2:*

Reseach to finding and collecting anything related to your future story and characters. Abdi dalem sudah berada di *top list*, dan ketika *browsing* di Youtube, saya menemukan video *Ngabekten* yang di-*upload* seseorang. Namanya Mas Agus, saya mencoba mengirim *message* ke *acount* nya. Tak dinyana, ternyata Mas Agus merespon dan saya minta alamat emailnya. Dasar orangnya baik, beliau mau memberikan nomor HPnya. Mas Agus banyak memberi info penting yang saat itu masih belum saya ketahui, akhirnya menyarankan saya mencari Romo Pujo di kompleks makam Kotagede.

(s) Halaman 19

1 *Subheadline A:* April 2012

2 *Subheadline B:* *Survey* Lokasi; Mencari Narasumber

Mengambil dokumentasi

3 *Bodycopy 1*

Kamis, 5 April saya dan teman saya (*director of photography*), melangkah kaki di Kompleks Makam Kotagede untuk pertama kalinya. Kami mencari Romo Pujo yang ternyata sudah meninggal. Untungnya anak-anaknya menjadi abdi dalem. Hari itu saya berkenalan dengan narasumber saya, Pak Pujo Dipuro (Slamet Parjono), *I've found the protagonist.*

4 *Bodycopy 2*

Selasa Legi, 10 April petualangan kami menyusuri tiap sudut kompleks makam dimulai. Dengan Nikon D3100-nya, teman saya lumayan sigap merespon perintah saya untuk mengambil dokumentasi sebanyak mungkin. Kebetulan hari itu sedang diadakan kerja bakti oleh abdi dalem.

(t) Halaman 20

1 *Headline: Script and Pre Production*

2 *Subheadline A: April 2012*

3 *Subheadline B: Meneliti Bahan, Membuat Script*

Script Visualization (storyboard)

Budgeting, Rental Equipments, Scheduling

4 *Bodycopy 1:*

Kamis, 26 April berkonsultasi dengan dosen pembimbing di warung makannya. Hal ini memang bisa dilakukan dimana saja, yang penting isi konsultasinya berbobot. Semenjak *survey* kedua, *script* memang sudah disusun dengan progres yang menggembirakan.

5 *Bodycopy 2:*

Kamis, 10 Mei belajar cinemtografi dengan dosen sekaligus konsultasi. Hari sebelumnya membuat *storyboard*.

6 *Bodycopy 3:*

Senin, 14 Mei menyambangi rental properti syuting di Jakal. Estimasi biaya produksi sudah terinci, penjadwalan syuting sudah dibahas dengan *crew*.

(u) Halaman 21

1 *Subheadline A: Mei 2013*

2 *Subheadline B: Crew Meeting, Casting, Location Scouting*

3 *Bodycopy: Selasa, 8 Mei mengajak segenap crew (cinematographer dan cameraman) untuk melakukan studi lapangan guna menentukan spot dan angle. Sebelumnya dilakukan Video Exercise (simulasi wawancara dengan Pak Pujo).*

(v) Halaman 22

1 *Headline: Production*

2 *Subheadline A: Mei 2012*

3 *Subheadline B: Pengambilan Gambar Pertama*

4 *Bodycopy: Selasa Legi, 15 Mei merupakan first day! Hari ini dikhususkan mengambil footage untuk establish. Sementara syuting utama dipisah di hari lain supaya bisa memaksimalkan waktu maupun stamina para crew. Sebelum jam 7 pagi kami sudah sampai di lokasi. Tanpa buang waktu saya langsung mengarahkan kameramen mengambil momen pagi hari sebelum mengunjungi tiap spot. Pukul 14.45 kami putuskan untuk mengakhiri syuting hari ini.*

(w) Halaman 23

1 *Subheadline: Hari Kedua*

2 *Bodycopy: Rabu, 23 Mei produksi kembali bergulir, ini waktunya take utama. Jam 7.30 kami sudah stand by di lokasi dan melakukan cek properti. Namun belum apa-apa, kami sudah dipusingkan dengan pengaturan clip on (sound recorder). Butuh waktu hampir 3 jam untuk mengutak atik alat kecil itu (meski*

masih belum menemukan setingan terbaik). Jam menunjukkan pukul 10.30, kami baru memulai syuting dengan narasumber.

Syuting dilakukan seperti wawancara, namun hanya Pak Pujo yang masuk *frame*. *Spot* yang digunakan hanya masjid dan bangsal depan makam, karena dirasa sudah cukup efektif. Masalah lain timbul ketika rombongan anak SMP melakukan pemotretan untuk buku tahunan (sangat mengganggu *sound recording*). *Bad day for shooting, but show must goes on...*

(x) Halaman 24

Bodycopy: Azan Ashar sudah berkumandang, usai sudah syuting hari ini. Namun energi kami masih tersisa dan kami menyempatkan diri melakukan syuting tambahan membuat video untuk credit. *Super fun!*

(y) Halaman 25

1 *Headline: Production (Extra)*

2 *Subheadline A: Juni 2012*

Subheadline B: Juli 2012

Subheadline C: Januari 2013

3 *Bodycopy*: Sebenarnya malam setelah syuting hari kedua, sudah terhitung masa paska produksi, namun masih ada beberapa *footage* yang ingin di sisipkan. Maka dilakukan beberapa kali syuting tambahan.

Kamis, 21 Juni 2012 berlokasi di makam Imogiri. Mengambil beberapa *shot* untuk *establish*, seperti tangga dan beberapa bangunan kuno. Jam 4 sore kami baru sampai lokasi. Memang waktunya sudah terlalu sore dan hari Kamis bukan

hari baik untuk berkunjung, karena kameramen saya mendapat halangan yang cukup berarti.

Rabu, 18 Juli 2012 saya sendirian mendatangi makam Imogiri lagi. Tak perlu waktu lama untuk mendapatkan apa yang saya mau. Kali ini saya datang di siang bolong untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Selasa, 7 Januari 2013 bersama kameramen mengunjungi kraton Yogyakarta berniat mendokumentasikan kesibukan abdi dalem kraton dan berharap mendapat materi wawancara yang berbobot. Kami mengalami kejadian konyol serta memalukan sebelum, ketika dan setelah memasuki kraton, namun akhirnya saya mendapat *footages* yang diinginkan.

Kamis, 17 Januari 2013 menemui Pak Pujo lagi di joglo depan makam. Sebenarnya ini bukan syuting, namun lebih pada *photo session* untuk membuat media pendukung.

Sabtu, 6 Juli 2012 sekali lagi saya melakukan *photo session* karena ada beberapa pose yang ingin saya ulang.

(z) Halaman 26

1 *Headline: Post Production*

2 *Subheadline A: Mei 2012*

Subheadline B: Juni 2012

3 *Bodycopy:* Paska produksi otomatis dilakukan setelah proses pengambilan gambar selesai, yaitu melakukan pengeditan gambar seperti memotong dan menggabungkan video. Dalam film ini ditambahkan beberapa visual efek hingga

dibutuhkan waktu cukup lama dalam pengerjaanya. *Adobe Premiere* menjadi *software* utama yang didukung *Adobe After Effects*, *Audition*, dan *Photoshop*.

Rabu, 23 Mei 2012 merupakan malam pertama masa paska produksi. *Shot* hasil syuting siang harinya, langsung saya edit malam itu juga. *Adobe Premiere* sudah akrab dengan saya hingga tidak ada kendala yang menghambat dan sepenuhnya dikerjakan sendiri. Hanya saja karena tidak menggunakan *script* atau *storyline* yang runtut (hanya poin saja), membuat pekerjaan ini seperti menyusun kepingan *puzzle*.

Minggu, 10 Juni 2012 editan pertama sudah selesai di-render. Meskipun masih ada beberapa *footage* yang belum saya masukkan (makam Imogiri dan kraton), karena belum melakukan syuting tambahan.

Senin, 11 Juni 2012 langsung dikonsultasikan pada dosen. Tanggapannya beragam, meski sudah saya jelaskan kalau ini masih *draft*, namun dosen pembimbing saya menghendaki tema "*ancient*" yang dipakai lebih baik diganti tema "*youth*" supaya lebih menarik. Meski jauh dari yang saya harapkan, namun masukan dari para dosen maupun teman sangat memberi pengaruh besar untuk *editing* selanjutnya.

(aa) Halaman 27

1 *Subheadline* A: Maret 2013

2 *Subheadline* B: Mei 2013

3 *Bodycopy*: Minggu 24 Maret 2013 menjadi hari kembalinya saya melanjutkan proses *editing* setelah *hiatus* (sangat) lama. Dimulai dengan menggambar materi untuk narasi pengantar dan cerita *flashback*.

Sabtu, 6 Mei 2013 versi kedua selesai di *render*. Butuh waktu lebih dari 10 hari untuk mengacak dan menyusun ulang semua *shot* (di-*edit* dari nol), plus tambahan prolog serta *flashback* yang ditampilkan dengan gaya *motion graphic*.

Senin, 8 Mei 2013 kembali menemui dosen untuk konsultasi. Kini tanggapannya sudah cukup positif. Namun, versi kedua inipun masih perlu banyak perbaikan dan belum 100% lengkap karena saya bermaksud menyelipkan sebuah *opening scene* singkat.

(bb) Halaman 28

1 *Subheadline: Agustus 2013*

2 *Bodycopy: Selasa, 13 Agustus 2013 menambahkan voice over narator untuk prolog, kemudian video kembali di-render. Versi ketiga ini ditunjukkan pada narasumber dan mendapat respon cukup positif.*

Rabu, 25 Agustus 2013 memasukkan *opening scene* untuk melengkapi film sesuai sesuai konsep. Pengeditan kecil di beberapa bagian dilakukan dan diakhiri dengan melakukan *rendering* video format HD.

(cc) Halaman 29

1 *Headline: Palette Production*

2 *Bodycopy: Palette Production terdiri dari tiga key person dimana change job dilakukan pada tiap produksi, dan dalam film ini saya berperan sebagai pemimpin produksi.*

Kami mendedikasikan diri membuat media audio visual yang bukan sekedar video, tapi menggabungkan seni, teknologi dan komunikasi dalam satu karya. Kebanyakan karya kami mengedepankan *story telling* yang dipadu *visual effect*.

Kedepannya kami akan terus membuat karya yang kreatif dan tidak *mainstream*.

3 *Caption:* (Se)Novida NM Arif; Arif Hanung TS; Havian Acid BS

(dd) Halaman 30

Closing Word: Palette Production 2013

Email: palette_production@yahoo.co.id

FB Fans Page: Palette Production

b) Visual atau Ilustrasi

(1) Cover Depan

Pada bagian *cover* depan buku catatan produksi ini tampak sosok abdi dalem sebagai objek utama, dengan beberapa cuplikan gambar yang diambil dari film dan ditempatkan di sisi atas. Mulai dari kiri adalah adegan para abdi dalem di kraton Yogyakarta, di sebelah kanannya adalah ilustrasi cerita mengenai sejarah awal makam, kemudian adegan R.T Pujo Dipuro memimpin rombongan *gunungan* saat *kirab*, di sebelahnya gambar gapura makam, lalu adegan R.T Pujo Dipuro memperkenalkan diri, yang terakhir adegan narasumber menjelaskan peninggalan di kompleks makam. Semua rangkaian gambar tersebut diposisikan di atas sebuah *film reel*. Terdapat pula judul buku yang terpampang jelas dengan warna kuning kecoklatan, sedangkan di bawahnya merupakan judul film dengan penambahan *tagline* yang juga ditempatkan di atas *film reel*. Sebagai *background* dipilih sebuah lembaran kertas usang untuk memunculkan kesan *ancient book*.

(2) Content

Pada bagian daftar isi ini judul buku yang berwarna keemasan masih jelas terbaca meski di bawahnya terdapat *wallpaper* berwarna kuning kecoklatan. Di

sebelahnya terdapat bidang berwarna emas terang yang berfungsi menempatkan nomor halaman. Judul bab dikomposisikan dengan bidang melengkung berwarna gelap, lalu pada tepi kanan ditempatkan potongan kertas tua dengan hiasan ornamen berwarna gradasi hijau.

(3) *Preface*

Objek kertas dan *wallpaper* berbentuk kotak menjadi *background* untuk teks, sementara foto kamera di tempatkan di sisi atas dan kiri yang berfungsi mendukung materi yang disampaikan. Terdapat pula sebuah ikon kecil berbentuk *silhouette* gapura tempat meletakkan nomor halaman.

(4) *Foreword*

Pada bagian ini masih sama dengan bagian sebelumnya, hanya saja bentuk kotak yang dipakai memiliki sudut lancip dan memiliki foto yang berbeda. Lilin dengan lelehan yang tampak artistik dipilih untuk menyimbolkan harapan dan semangat seperti materi yang disampaikan pada halaman ini.

(5) *Prologue*

Halaman ini memiliki unsur ilustrasi dan gambar yang masih sama. Objek kertas dan *wallpaper* diposisikan secara dinamis yang dipadu dengan foto gapura makam dan sosok abdi dalem.

(6) *Purpose*

Pada bagian ini sudah mulai menampilkan galeri *full page picture* berupa foto pada abdi dalem kompleks makam Kotagede yang berbaris ketika akan melakukan *kirab* budaya. Tampak teks di sisi kanan atas yang kontras dengan *background* dinding hitam.

(7) Halaman 6

Sama halnya dengan halaman sebelumnya, sebuah foto memenuhi satu halaman penuh. Papan nama kompleks makam terpampang jelas dan di bawahnya disematkan sebuah pita meliuk yang seolah terbuat dari kertas.

(8) Halaman 7

Foto beringin dengan akar yang saling membelit dan tampak sudah berumur tua mendominasi halaman ini. Namun foto sesaji dan sosok seorang ibu yang mengenakan baju hitam mampu mencuri perhatian hingga mampu mengimbangi gambar beringin. Kertas tua berwarna kekuningan menjadi *background* teks dan menggunakan *font* yang mirip seperti pada catatan jaman dulu. Tidak lupa ikon gapura tempat nomor halaman menyertai halaman ini.

(9) Halaman 8

Pada halaman ini gambar gapura berukuran besar mengisi hampir setengah halaman. Di sisi kanan ditempatkan lukisan Ki Ageng Pemanahan yang keterangan teksnya berada tepat di bawahnya. Untuk mengisi *empty space* supaya tidak terlalu luas, diisikan beberapa ornamen berwarna hijau kecoklatan. *Opacity*-nya diatur rendah supaya tidak terkesan terlalu *crowded*.

(10) Halaman 9

Halaman ini didominasi foto masjid Ageng Kotagede yang tampak dari depan. Pada bagian langit sengaja dihilangkan dan diganti kertas dimana teks dibubuhkan di sana. Ornamen dedaunan mewarnai bagian bawah teks sebagai penambah unsur estetika dan memperkuat komposisi simetris.

(11) Halaman 10

Pada halaman ini terdapat tiga foto yang berkaitan dengan masjid Ageng Kotagede. Yang pertama adalah foto bedug, lalu mimbar di dalam masjid, dan yang terakhir adalah tugu berwarna hijau yang di bagian atasnya ditempatkan sebuah jam.

(12) Halaman 11

Halaman ini mengikuti konsep pembagian ruang yang sama dengan beberapa halaman sebelumnya, dimana foto gapura makam mendominasi setengah halaman ini. Di sebelah kanan atas terdapat foto bangsal berwarna hitam putih untuk memunculkan kesan klasik. Tepat di bawahnya terdapat teks di atas kertas kuning kecoklatan dengan ornamen sulur tanaman yang mengapitnya.

(13) Halaman 12

Meski bukan menjadi pemisah bab, ditampilkan sebuah gambar berukuran satu halaman penuh. Foto tembok *sendang* Putri yang terkesan kusam namun masih kokoh menjadi satu-satunya objek gambar. Di tengahnya ditempatkan papan khusus tempat menempatkan teks yang perspektifnya telah diatur.

(14) Halaman 13

Halaman ini memiliki tiga gambar yang memiliki dimensi memanjang dan tidak disertakan teks apapun kecuali hanya nomor halaman. Gambar yang dimaksud adalah foto *dof* luas *sendang*, *hi-angle* permukaan *sendang*, dan *close up* sesaji berupa bunga yang terdapat di sana.

(15) Halaman 14

Dua pertiga halaman ini ditempati foto suasana *sendang* yang dipenuhi anak-anak yang penuh suka cita bermain air di sana. Namun sosok seorang anak yang basah kuyup tidak ayal menyedot perhatian karena kaosnya yang berwarna mencolok dan juga ekspresinya yang menarik. Teks masih sama dibubuhkan di atas foto kertas.

(16) Halaman 15

Halaman ini merupakan bagian penutup ekplorasi kompleks makam, dan foto yang dipilih adalah foto *gunungan* yang sedang diarak beberapa orang yang menunjukkan ekspresi gembira. Teks diposisikan agak memojok meski tetap jelas terbaca.

(17) Halaman 16

Bagian ini dikhususkan untuk sosok abdi dalem yang menjadi narasumber. Foto *medium full body* abdi dalem ini diberi bingkai kayu yang posisinya miring. Di sebelah kanan tampak *close up* wajah narasumber dengan tepian foto dibuat terkoyak seperti pada foto yang sudah termakan rayap. Teks juga memiliki porsi sama besarnya karena banyak materi yang ingin disampaikan.

(18) Halaman 17

Lagi-lagi sebuah foto berukuran besar tampak di halaman ini. Namun kali ini lebih pada komposisi bentuk dan warna, dimana foto seseorang yang tengah memanjat gapura, dibuat menjadi *shilouette* dengan warna biru dan hitam yang cukup kontras.

(19) Halaman 18

Bagian ini sudah menginjak pada materi produksi film dan meski memiliki tampilan yang mirip dengan bagian eksplorasi kompleks makam, namun ada tambahan beberapa elemen buku kuno seperti sobekan kertas, pita dengan sulur, dan ornamen daun. Pada halaman ini terdapat *silhouette* gapura lengkap dengan dedaunan yang ada di sekitarnya.

(20) Halaman 19

Foto yang ada di halaman ini memang masih mengambil objek gapura, namun diambil dari *angle* yang berbeda dan tampil *full color* hingga memunculkan kesan yang sangat berbeda dengan halaman sebelumnya. Selain ornamen yang menyertai setiap anak subbab, terdapat sebuah ornamen yang berfungsi pengisi *empty space*.

(21) Halaman 20

Gambar lampu khas Jogja diambil dari sudut pandang bawah dengan daun-daun yang mengelilinginya menghiasi halaman ini, serta beberapa ornamen juga ditempatkan di halaman ini. Objek sobekan kertas tampak sebih besar dari halaman lain karena teks di atasnya juga lebih banyak.

(22) Halaman 21

Pada halaman ini kembali disertakan foto *full color*, namun kali ini lebih pada pendukung teks meski memiliki ukuran yang sangat besar. Foto yang dimaksud adalah foto *behind the scene* penulis yang sedang melakukan *video exercise* dengan narasumber di pendopo bawah beringin.

(23) Halaman 22

Foto-foto kerabat kerja (penulis dan kameramen) ditampilkan di halaman ini. Yang pertama adalah foto *long shot* penulis yang mendampingi kameramen mengambil gambar kegiatan kerja bakti di kompleks makam Kotagede. Sedangkan foto yang lebih besar di sampingnya adalah foto penulis dan kameramen yang tengah mengkondisikan peralatan guna mengambil gambar di bagian depan kompleks makam Kotagede. Unsur-unsur sobekan kertas, pita dan ornemen tetap tidak absen di halaman ini dan halaman selanjutnya.

(24) Halaman 23

Pada halaman ini masih sama dengan halaman sebelumnya, namun foto yang dimasukkan lebih banyak, yaitu foto penulis memberi penjelasan tentang bagaimana narasumber menyampaikan materi di depan bedug masjid Ageng Kotagede. Foto selanjutnya adalah foto narasumber yang tengah menuturkan cerita dengan arahan penulis. Lalu ada foto penulis yang memberi petunjuk pada kameramen mengenai sudut pandang pengambilan gambar.

(25) Halaman 24

Halaman ini berfungsi sebagai galeri dan menyampaikan informasi tambahan tentang beberapa adegan yang tidak jadi dipakai, yaitu adegan penutup dimana setiap kerabat kerja mengenakan busana Jawa (seperti pada foto di kanan atas) muncul dengan gaya masing-masing. Semua adegan kemunculan kerabat kerja ditampilkan dengan efek visual yang cukup mencengangkan.

(26) Halaman 25

Halaman ini menggunakan tiga buah foto yang berbeda, yang pertama adalah foto *hi-angle* suasana makam Imogiri yang diambil dari anak tangga teratas. Foto di sampingnya adalah foto patung abdi dalem yang ada di kraton Yogyakarta. Lalu yang terakhir adalah foto R.T Pujo Dipuro yang tengah melakukan sesi pemotretan di dalam bangsal kompleks makam Kotagede.

(27) Halaman 26

Bagian ini memasuki materi tentang paska produksi film dan banyak mengambil cuplikan gambar dari program *Adobe Premiere*, *After Effects*, *Audition*, dan *Photoshop*. Dan pada halaman ini ditampilkan sebuah *bar* dari *Adobe Premiere* di bagian atas. Di bawahnya terdapat teks materi yang disampaikan, lalu di bawahnya lagi adalah cuplikan gambar tampilan di *Premiere* ketika sedang mengedit film.

(28) Halaman 27

Hampir sama dengan halaman sebelumnya, gambar yang terdapat di halaman ini berupa tampilan program *Premiere* yang ditempatkan di sisi kanan, dan dua gambar lain di sebelah kiri adalah cuplikan tampilan *After Effect* ketika sedang mengedit ilustrasi dengan teknik *motion graphic*.

(29) Halaman 28

Gambar yang ada di halaman ini adalah cuplikan dari tampilan program *Photoshop* (dua gambar di atas) dan dari program *Audition* (dua gambar di bawah).

(30) Halaman 29

Pada halaman ini didedikasikan untuk para kerabat kerja, foto yang ditampilkan adalah foto penulis, kemudian foto Arif Hanung TS, dan Havian Acid BS. Pita yang memiliki sulur dipakai untuk menempatkan nama tiap kerabat kerja. Kemudian tidak lupa logo tim produksi yang berupa sebuah palet.

(31) Bagian Penutup

Halaman ini memuat beberapa cuplikan gambar film-film yang pernah diproduksi *Palette Production*. Yang paling atas adalah cuplikan adegan dari film *Cahaya Biru*, kemudian di bawahnya adalah cuplikan adegan dari film *Old Flame*. Sedangkan foto gapura makam juga disertakan di bagian bawah sebagai pelengkap. Sebagai penutup, disertakan foto bersama tim produksi yang tengah melakukan pengambilan gambar.

(32) Cover Belakang

Pada bagian *cover* belakang ini terdapat rangkaian foto yang tersusun pada sebuah *film reel* dan merupakan cuplikan adegan abdi dalem yang tengah melakukan sebuah prosesi ketika akan memasuki makam. Berjumlah enam gambar berurutan mulai dari mendekati gapura, sampai abdi dalem membuka dan beranjak masuk ke dalamnya. Di bawahnya terdapat sinopsis isi buku dengan alas kertas tua sama seperti bagian depan. Sedangkan pada sisi bawah terdapat pula *film reel* namun hanya berisikan sebuah cuplikan gambar yang memperlihatkan logo tim produksi.

c) **Tipografi**

Font yang dipakai dalam buku Catatan Produksi ini meliputi *font* gubahan dari *Minion Pro*, Jawa Palsu, *Papyrus*, dan *Age*. *Font* gubahan dari *Impact* dipakai pada penulisan judul buku dan judul film di *cover* depan. Untuk penggunaan *font* Jawa Palsu dipakai pada nama bab dan subbab, juga pada penulisan keterangan nama badi dalem pada halaman enam belas. *Font Age* hanya dipakai pada penulisan nama tim produksi dan nama kerabat kerja di halaman dua puluh sembilan. Sedangkan *font Papyrus* dipakai di seluruh teks dalam buku selain dari yang disebutkan di atas.

d) **Warna**

Seluruh isi buku tampil secara *full color*, bahkan warna *font* berwarna coklat gelap bukan hitam. Hanya saja ada beberapa foto dibuat menjadi hitam putih (pada halaman empat dan sebelas) guna memunculkan kesan klasik. Tema warna yang dipakai sama seperti media lain, yaitu menggunakan variasi warna coklat.

e) **Layout**

Perlu disampaikan di awal, penulis membuat desain buku sesuai dengan keinginan pribadi tanpa terbebani dengan segala aturan meskipun tetap memperhatikan prinsip pembuatan desain. Melalui buku ini penulis ingin menunjukkan desain yang unik dan kreatif yang tercermin dengan penempatan *layout*, komposisi, dan pemilihan gambar yang tampak abnormal terutama pada bagian awal. Konsep kuno tetap menjadi patokan utama pembuatan desain yang dipadukan dengan unsur urban supaya lebih menarik. Sedangkan kesan dinamis

ingin ditunjukkan secara gambang oleh penulis dengan pengaturan bentuk, gambar dan teks.

(1) Cover Depan

Pada *cover* depan menggunakan keseimbangan asimetris, dengan penempatan sosok abdi dalem di sebelah kiri. Namun komposisi ini tidak terlalu berat sebelah karena judul buku tampil dengan *font* yang berwarna cerah dengan ukuran cukup besar. Elemen film dimasukkan disini dengan perwakilan *film reel* pada bagian atas dan bawah. Hal ini bukan hanya sebagai hisan, namun untuk sarana meletakkan cuplikan adegan yang kiranya mampu mewakili isi film dan buku.

(2) Content

Bagian daftar isi ini menggunakan bentuk-bentuk melengkung dengan pembagian ruang terang gelap yang kontras. Penempatan nomor halaman dibuat sangat dinamis yang jauh dari kesan formal, begitu juga dengan nama-nama bab di sebelahnyanya yang diatur menyesuaikan bidang di bawahnya.

(3) Preface

Di bagian pengantar ini, menggunakan komposisi bidang persegi empat yang memiliki sudut tumpul dan diatur secara diagonal yang lagi-lagi untuk memberikan kesan dinamis yang sangat tampak pada penempatan *bodycopy*. Pada dasarnya komposisi dari desain di sini memiliki tiga jenis gambar, yang pertama adalah kertas tua yang dipakai sebagai alas nama bab dan *bodycopy*, lalu *wallpaper* pada bagian atas maupun bawah, dan yang terakhir adalah foto kamera yang dapat mendukung isi materi pada halaman ini. Mulai pada halaman ini

disisipkan sebuah ikon gapura berwarna hitam yang berfungsi menempatkan nomor halaman supaya tetap mudah dibaca meski membaur dengan gambar di sekitarnya.

(4) *Foreword*

Halaman prakata ini memiliki konsep yang mirip dengan halaman sebelumnya, dimana bidang-bidang persegi diatur secara diagonal membentuk komposisi tidak lazim yang membuat tampilan menjadi dinamis dan tidak kaku meski menggunakan bentuk persegi empat dan segi tiga. Bentuk-bentuk tersebut di atur hingga menyerupai rangkaian fragmen. Jenis gambar yang dipakai sama dengan sebelumnya, hanya saja foto yang dipakai adalah beberapa lilin yang memiliki lelehan artistik yang merupakan simbol dari harapan dan semangat penulis dan dirasa tepat mendukung bahasan yang ada di halaman ini.

(5) *Prologue*

Bagian pembuka ini masih menggunakan konsep yang sama dengan dua bagian sebelumnya. Hanya saja porsi kertas lebih banyak karena teks yang ada lebih banyak. Kesan dinamis masih kental terasa, yang ditunjukkan pada bentuk-bentuk jajar genjang. Foto yang dimasukkan di sini dipilih berdasar materi yang disampaikan pada halaman ini, yaitu tentang abdi dalem dan kompleks makam Kotagede.

(6) *Purpose*

Pada halaman ini hanya terdapat foto berukuran satu halaman penuh yang diatur penempatannya hingga terdapat ruang di bagian atas untuk meletakkan teks. Foto yang dipilihpun tidak sembarangan, yaitu barisan abdi dalem kompleks

makam Kotagede sesuai dengan isi teks yang ada. Tujuan dari pembuatan *layout* dengan hanya sebuah foto adalah guna memanjakan mata *audiences* dengan gambar berukuran besar dan memberikan kesan bahwa buku ini dapat menjadi sebuah galeri yang menyampaikan materi informatif.

(7) Halaman 6

Halaman ini juga dipenuhi dengan sebuah foto yang menurut penulis sangat penting, yaitu papan nama kompleks makam Kotagede. Melalui foto berukuran besar ini, penulis berusaha menanamkan kesan mendalam tentang materi yang akan dibahas. Komposisi gambar dibuat sentralis meski keseimbangan lebih condong berat di sebelah kanan. Di bagian bawah disisipkan nama bab yang meliuk sesuai bentuk pita yang seolah terbuat dari kertas.

(8) Halaman 7

Di halaman ini gambar dan teks dikomposisikan secara terpisah supaya *audiences* lebih mudah membaca materi dan juga sebaliknya, supaya lebih nyaman menikmati foto yang ada. Teks ditempatkan di atas lembaran kertas usang sesuai dengan konsep kuno yang diusung. Sedangkan gambar disesuaikan dengan materi yang disampaikan di halaman ini. Di sini tidak diberi *caption* dengan alasan akan mengganggu tampilan gambar dan keterangan mengenai gambar sudah ada di dalam teks yang ada di sebelahnya.

(9) Halaman 8

Halaman ini menyuguhkan foto gapura yang telah diedit hingga dapat menyatu dengan kertas tua yang dipakai. Teksnya pun diatur hingga tampak dinamis, menyesuaikan dengan *layout* yang ada. Sementara gambar di sebelah

kanannya merupakan pendukung info yang ada di bagian bawah. Penempatan teks agak jauh dari posisi teks pertama dikarenakan isi teks ini bersifat sebagai *trivia* mengenai sejarah Kotagede. Di sini juga disisipkan beberapa ornamen yang fungsinya mengisi *empty space* supaya tidak terlalu kosong.

(10) Halaman 9

Pada bagian ini ditempatkan sebuah gambar masjid Ageng Kotagede yang memakan dua pertiga bagian halaman, bahkan sebenarnya gambar ini berukuran satu halaman penuh namun telah mengalami pengeditan hingga pada langit di atas genting diganti dengan kertas sebagai tempat teks. Komposisi *symmetry balance* dipakai di sini yang tampak dari penempatan foto masjid Ageng Kotagede, teks yang diatur secara dinamis, dan pengaturan ornamen di kedua sisi.

(11) Halaman 10

Halaman ini kembali hanya memunculkan foto guna memberikan kesempatan pada *audience* untuk menikmati foto-foto peninggalan yang ada di kompleks makam Kotagede. Di bagian kiri atas terdapat foto bedug, lalu di bawahnya adalah foto mimbar, yang terakhir dan yang paling besar adalah foto tugu berwarna hijau dengan sebuah jam di bagian atasnya. Tiap foto dibatasi dengan sebuah garis yang merupakan penggalan dari foto kertas tua. *Caption* tetap tidak disematkan dengan alasan keterangan gambar sudah ada di bagian sebelumnya. Meski hal ini absen, namun *audiences* yang sudah membaca keterangan sebelumnya, pasti akan membedakan ketiga gambar ini dengan mudah karena masing-masing memiliki bentuk yang khas.

(12) Halaman 11

Pada halaman sebelas ini, komposisi ruang dibagi menjadi tiga bagian. Di sebelah kiri tampak foto gapura makam Kotagede berukuran setengah halaman, hingga *audiences* dapat mencermati detail yang ada. Pada bagian kanan atas, foto bangsal diubah menjadi hitam putih supaya memunculkan kesan klasik dengan efek tepian yang seolah sudah lapuk dimakan rayap. Di bawahnya adalah teks yang menjelaskan foto-foto yang ada, diatur mengerucut ke bawah supaya dinamis dan di kedua sisinya diberikan ornamen sulur tanaman.

(13) Halaman 12

Lagi-lagi pada halaman ini diisi dengan sebuah foto berukuran besar, hanya saja kali ini lebih menunjukkan tekstur dari tembok *sendang* yang ada di sana. Teks yang ada dimasukkan pada halaman ini dan ditempatkan di atas papan hasil editan yang perspektifnya diatur hingga tampak menjadi bagian tembok.

(14) Halaman 13

Halaman ini memiliki konsep yang sama seperti pada halaman sepuluh, hanya saja dimensinya tampak memanjang. Foto *dof* luas *sendang* mendominasi halaman ini, dan di bawahnya tampak foto permukaan *sendang* dan sesaji yang ada di sana. Masih sama dengan pendahulunya, tiap gambar dibatasi oleh garis hingga mudah membedakannya.

(15) Halaman 14

Pada bagian ini merupakan sebuah tambahan informasi mengenai kegiatan menguras *sendang* setahun sekali. Foto yang dipilih adalah peristiwa ketika anak-anak diperbolehkan bermain di dalam *sendang* yang tengah dikuras. Ukuran foto

ini hanya menyisakan satu perempat bagian halaman, dimana bagian sisa itu diisi dengan teks. Satu lagi yang tidak kalah menarik adalah penempatan foto seorang anak yang basah kuyup, diletakkan di sebelah kiri yang memberikan gambaran lebih jelas mengenai objek anak yang tengah menikmati acara yang disinggung di halaman ini.

(16) Halaman 15

Sebuah foto berukuran satu halaman penuh kembali ditampilkan pada halaman ini. Komposisi dibuat lebih berat di sebelah kiri, namun teks yang ada di sebelah kanan kiranya mampu memberikan bobot di bagian ini. Foto *gunungan* dipilih sebagai penutup bab ini karena objeknya sangat menarik dan unik serta diambil dengan *timing* yang tepat.

(17) Halaman 16

Pada halaman ini memuat informasi mengenai narasumber, yaitu R.T Pujo Dipuro. Foto dirinya mendominasi hampir setengah halaman ini, sementara *close up* wajahnya ditempatkan di sisi kanan atas, dengan tepi foto yang dibuat terkoyak. Penempatan teks diatur di tengah dan dibagi menjadi dua bagian supaya tidak terlalu sesak. Pada foto *medium full body*, ditempatkan bingkai yang dimiringkan supaya tampak dinamis. Pada halaman ini menggunakan foto kertas tua sebagai *background*.

(18) Halaman 17

Di halaman ini, ditampilkan foto seseorang (abdi dalem) yang tengah memanjat gapura untuk membersihkan bagian atasnya. Jika membaca teks yang ada memang tidak ada kaitannya, karena isi teks merupakan pengantar untuk

memasuki bab selanjutnya. Pemilihan foto ini dikarenakan memiliki nilai estesis, komposisi yang bagus antara langit dan *silhouette* orang dan gapura.

(19) Halaman 18

Pada halaman ini menggunakan komposisi *balance* asimetris, dimana penempatan gambar *silhouette* gapura diletakkan di sebelah kiri. Untuk teks diposisikan di bagian atas dan sisi kanan dengan memberikan *empty space* yang cukup luas hingga tidak terkesan *crowded*.

(20) Halaman 19

Komposisi asimetris masih tampak pada halama ini, bahkan objek gapura kembali muncul. Hanya saja gambar gapura berukuran lebih besar dan tidak dibuat *silhouette* lagi. Teks ditempatkan di tengah diapit gapura dan tiang lampu. Di sisi kiri, *empty space* diisi dengan ornamen dedaunan.

(21) Halaman 20

Halaman ini juga menggunakan konsep yang sama dengan dua halaman sebelumnya, dimana objek foto diedit dengan menghilangkan bagian langitnya dan diganti dengan foto kertas tua sebagai tempat teks. Kali ini foto tiang lampu khas Jogja yang diambil dari posisi bawah, menjadi objek gambar utama yang diposisikan di sebelah kiri. Di sekitarnya diberikan ornamen sulur tanaman supaya tidak banyak menyisakan bagian kosong. Teks diletakkan di sebelah kanan dan tampak lebih mendominasi.

(22) Halaman 21

Pada bagian ini mulai digunakan lagi foto-foto *full color* berukuran besar yang menempati sebagian besar halaman. Di halaman ini foto yang ditampilkan

sesuai dengan isi teks, yaitu momen ketika penulis melakukan *video exercise* di pendopo bawah beringin. Di bagian atas ditempatkan *wallpaper* sebagai *background* teks.

(23) Halaman 22

Di halaman ini terdapat dua buah foto yang mendominasi halaman, yang semuanya adalah foto *behind the scene* pengambilan gambar. Menggunakan keseimbangan asimetris dimana setengah bagian kanan halaman ditempati foto penulis dan kameramen, sementara bagian kiri terdapat foto yang lebih kecil dan tentunya teks yang masih beralas kertas tua.

(24) Halaman 23

Halaman ini memiliki *layout* yang mirip dengan halaman tiga belas, hanya saja terdapat teks di sebelah kanan yang diposisikan dengan memanfaatkan ruang yang ada pada foto yang dipilih. Yang pertama diletakkan pada bagian bulatan bedug, sementara teks kedua di posisikan pada ruang kosong depan objek yang ada di foto.

(25) Halaman 24

Halaman isi sebenarnya merupakan sebuah halaman tambahan yang disisipkan guna memberikan *trivia*. Komposisi *film reel* dibuat miring supaya dinamis dengan tiga buah cuplikan adegan. Di atasnya terdapat foto kerabat kerja yang memperjelas cuplikan gambar di bawahnya. Sementara teks memiliki ruang cukup sempit namun masih mencukupi sesuai porsinya.

(26) Halaman 25

Dengan melihat seluruh komposisi pembagian gambar dan teks, dapat ditebak bahwa penulis mengambil referensi komposisi dari panel-panel dalam komik. Dalam halaman ini terdapat tiga pembagian gambar dengan sebuah ruang untuk menempatkan teks di panel kanan bawah. Kali ini teks terdapat di semua bagian foto dengan memanfaatkan ruang kosong yang ada.

(27) Halaman 26

Halaman ini menandai materi yang disampaikan mengenai proses *editing* film, hingga memiliki layout yang sedikit futuristik meski kertas kuno masih menjadi *background*. Pada halaman ini, mengambil konsep tampilan pada *software Adobe Premere CS 6*. Bagian paling atas terdapat sebuah *bar* dan dibawahnya merupakan tempat mencantumkan teks yang cukup banyak. Sementara bagian bawahnya adalah tampilan *timeline* yang ada di *Premiere*.

(28) Halaman 27

Layout halaman ini berbeda jauh dari halaman sebelumnya dan tampak lebih umum. Teks diletakkan agak berjauhan, sementara gambar yang ditampilkan merupakan cuplikan dari program *Premiere* dan *After Effect* yang diposisikan di bawah dan atas teks.

(29) Halaman 28

Halaman ini menggunakan *symmetry balance*, menempatkan cuplikan gambar yang mirip di keempat sisinya. Teks yang diletakkan di tengah, terbagi menjadi dua bagian yang makin memperkuat kesan simetris.

(30) Halaman 29

Halaman ini didedikasikan pada kerabat kerja termasuk penulis sendiri, namun yang ditampilkan di sini hanya foto dan keterangan singkat mengenai tim produksi. Foto kerabat kerja yang berukuran cukup besar diatur secara dinamis meski berbentuk kotak biasa. Di bawah masing-masing foto terdapat pita tempat meletakkan nama kerabat kerja.

(31) Penutup

Bagian ini merupakan bagian tambahan yang menampilkan cuplikan adegan karya yang telah diproduksi dan dirangkai di atas *film reel*. Untuk bagian bawah merupakan bagian penutup yang menampilkan gapura makam dan cuplikan adegan kerabat kerja yang tengah melakukan pengambilan gambar.

(32) Cover Belakang

Pada kover belakang ini menggunakan *layout* yang mirip dengan *cover* depan karena *film reel* yang ada di bagian depan dibuat seperti tersambung ke bagian *cover* belakang. Hanya saja pada bagian tengah tidak diberikan objek dan hanya tampak sinopsis dengan *background* kertas tua.

7. Pembatas Buku

Sasaran utama pembatas buku ini adalah orang yang suka membaca buku, akan tetapi orang yang kurang gemar membaca bukupun dapat memiliki media ini karena media ini dapat menjadi sebuah cinderamata kecil bagi pengunjung. Pembatas buku ini memiliki fungsi ganda, sebagai media promosi dan cinderamata kompleks makam serta sebagai media promosi film supaya orang tertarik

mencari dan menonton film yang dibuat, sehingga penempatan judul film sebagai *headline* pada media ini merupakan hal yang tepat.

a. *Layout Gagasan Ide (Brainstorming)*



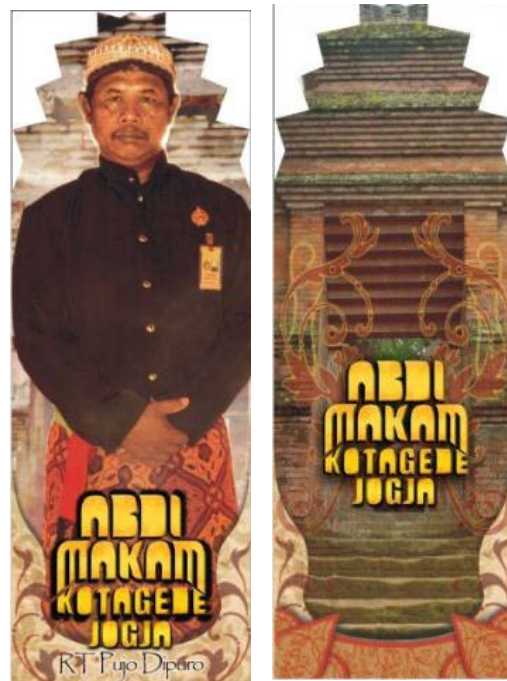
Gambar CIX: **Layout Gagasan Ide Pembatas Buku**
Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar CX: **Layout Kasar Pembatas Buku**
Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar CXI: *Layout Lengkap I Pembatas Buku*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXII: *Layout Lengkap II Pembatas Buku*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXIII: *Layout Lengkap III Pembatas Buku*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CIV: *Layout Lengkap IV Pembatas Buku*
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Desain Terpilih:



Gambar CXV: **Desain Terpilih Pembatas Buku**

Sumber: Dokumen Pribadi

1) Nama Media : Pembatas Buku

2) Ukuran : 14,8 cm x 5,3 cm

3) Format : Vertikal

4) Bahan : *Art Paper* 120

5) Keterangan :

a) Teks

(1) Sisi Depan

(a) *Headline*

ABDI MAKAM KOTAGEDE

(b) *Caption*

R.T Pujo Dipuro

(2) Sisi Belakang

Headline: Abdi Makam Kotagede Jogja

b) Visual atau Ilustrasi

a) Sisi Depan

Pada sisi depan pembatas buku ini terdapat foto ketua abdi dalem Kompleks Makam Kotagede Yogyakarta, R.T Pujo Dipuro sebagai objek utama. Di belakangnya tampak sepenggal gambar bangunan berwarna putih keabuan yang tidak lain adalah gapura makam. Pada bagian bawah terdapat semacam objek yang merupakan bentuk bagian bawah sebuah *gunungan* wayang kulit. Di atasnya diberi ornamen sebagai penambah unsur estetis. Pada bagian atas pembatas buku dipotong menyerupai ujung gapura yang ada di kompleks makam.

b) Sisi Belakang

Sedangkan di sisi belakang terdapat gambar gapura *paduraksa* menuju sedang Saliran. Bagian tengahnya ditambahkan ornamen yang merupakan stilasi dedaunan yang di atasnya terdapat judul film. Di bagian bawahnya terdapat beberapa objek yang merupakan deformasi dari bentuk *gunungan* wayang kulit. Bagian atasnya dipotong meyerupai bagian atas gapura.

c) Tipografi

Font gubahan *Minion Pro* (*headline*) dan *Papyrus* (*caption*).

d) Warna

(1) Sisi depan

Warna hitam mendominasi bagian depan pembatas buku karena busana abdi dalem berwarna hitam kecoklatan (C: 72, M: 89, Y: 87, K:44). Supaya tidak

tampak dapat, di atasnya diberi semacam asap tipis. Pada bagian leher abdi dalem berwarna cerah disebabkan efek dari teknik pencahayaan lampu di belakang objek. Di bagian bawah terdapat objek berwarna coklat muda (C:6, M: 15, Y: 33, K: 0) dengan corak ornamen berwarna lebih tua (C: 17, M: 30, Y: 64, K: 0). Sedangkan bentuk stilasi di atasnya berwarna coklat gelap (C: 30, M: 61, Y: 68, K:20) dengan *opacity* yang dikurangi. Judul filmnya masih menggunakan warna kuning keemasan (R: 255, G: 215, B: 63). *Font* pada *caption* berwarna hitam dengan *outline* putih sebagai pembatas dengan *background*.

(2) Sisi Belakang

Pada bagian ini warna coklat kemerahan mendominasi desain, mulai dari warna batu bata gapura (C: 11, M: 56, Y: 78, K:0), ornamen dedaunan (C: 31, M:74, Y: 88, K:1), hingga objek pendukung yang merupakan deformasi *gunungan* wayang kulit (C:11, M: 88, Y: 88, K: 0). Pada ornamen dedaunan, ditambahkan *outline* oranye kekuningan (C: 5, M: 49, Y: 89, K:0) sebagai penegas objek yang *opacity*-nya dikurangi. Objek bagian bawah sama dengan bagian depan, berwarna coklat muda (C:6, M: 15, Y: 33, K: 0) dengan ornamen coklat tua (C: 17, M: 30, Y: 64, K: 0). Hanya saja ada penambahan bentuk-bentuk deformasi *gunungan* dengan ornamen berwarna dominan cokelat kemerahan (C: 15, M, 45, Y: 76, K:0).

e) Layout

(1) Bagian depan

Dimensi yang panjang membuat media ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: bagian atas (kepala abdi dalem), tengah (badan sampai bawah tangan abdi dalem)

dan bawah (*headline*, *caption* dan objek deformasi *gunungan* wayang). Di sinilah alasan kenapa bagian dengan foto abdi dalem dipilih menjadi sisi depan, karena ketika dipakai (diselipka pada buku), wajah abdi dalem akan menonjol keluar. Objek deformasi wayang bukan hanya sekedar objek pemanis, namun objek ini bertujuan membuat pandangan terpusat pada *headline* yang posisinya di bawah. Bentuk *gunungan* wayang dipilih karena penulis ingin memasukkan unsur budaya yang kental ke media ini. Kemudian mengenai pemotongan bagian atas yang menyerupai atap gapura bertujuan membuat media ini tampak ikonik. Jika dicermati bentuk pembatas buku ini mirip *silhouette* sebuah gapura, membuat media ini memiliki *image* kompleks makam yang kuat.

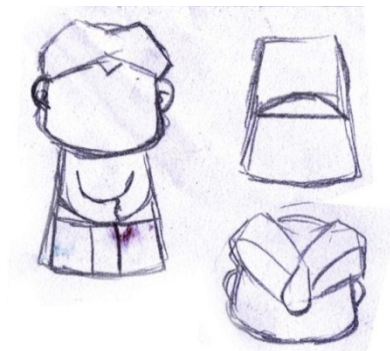
(2) Bagian belakang

Pada bagian ini juga dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: bagian atas (atas gapura), bagian tengah (pintu gapura dan *headline*) dan bagian bawah (tangga dan objek deformasi *gunungan*). *Headline* sengaja diposisikan di tengah pintu supaya mengesankan *headline* ini seolah keluar dari gapura. Sedangkan ornamen stilasi dedauna di bawah *headline* bukan hanya sekedar pemanis, namun memberikan kesan sebuah ornamen yang tumbuh keluar dari dalam pintu gapura, sekaligus mempertegas *headline*. Pada bagian bawah diberikan *open space* supaya tidak tampak terlalu berjejal. Sedangkan ujung bawahnya ditambahkan elemen kearifan lokal yang diambilkan dari *gunungan* wayang yang seolah mengapit bagian tengah desain ini.

8. *Figure Abdi Dalem*

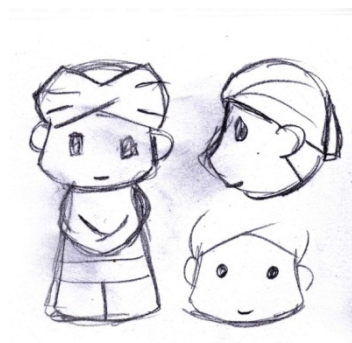
Media ini merupakan satu-satunya media tiga dimensi dan lebih menonjolkan abdi dalem karena bentuknya berupa deformasi sosok abdi dalem. Masih sangat jarang ditemui media berbentuk abdi dalem dengan gaya deformasi seperti ini, merupakan alasan utama pembuatan media ini. *Figure* ini dapat menjadi *merchandise* yang unik dan menarik, jika produksi secara masal dan berhasil disebar luaskan, maka media ini bisa menjadi cinderamata yang mencirikan khasanah kompleks makam Kotagede Yogyakarta karena di objek wisata maupun situs budaya lain tidak ada hal yang serupa.

a. *Layout Gagasan Ide (Brainstorming)*



Gambar CXVI: *Layout Gagasan Ide Figure Abdi Dalem*
Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar CXVII: *Layout Kasar Figure Abdi Dalem*
Sumber: Dokumen Pribadi

c. Model Tanah Liat



Gambar CVIII: **Model dari Tanah Liat *Figure Abdi Dalem***
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Hasil Akhir



Gambar CXIX : **Hasil Akhir *Figure Abdi Dalem* (works in progress)**
Sumber: Dokumen Pribadi

- 1) Nama Media : *Figure Abdi Dalem*
- 2) Ukuran : 9 cm x 4,8 x 4,5 cm
- 3) Format : Vertikal
- 4) Bahan : Resin
- 5) Keterangan :

a) Visual atau Ilustrasi

Media yang merupakan objek tiga dimensi ini adalah perwujudan dari sosok abdi dalem yang mengalami deformasi hingga membuatnya berubah drastis, akan tetapi masih memiliki beberapa ciri khas seperti blangkon, pakaian adat dan tentunya pose khas. *Figure* ini memang dibuat selucu mungkin hingga diharapkan akan memancing perhatian kalangan muda. Alasan lain dipilihnya pendekatan deformasi lucu, karena masih jarang ada *figure* abdi dalem seperti ini dan bisa menjadi cinderamata yang menjadi ciri khas kompleks makam Kotagede Yogyakarta seperti yang sudah disinggung di atas. Bentuk yang mungil dan mudah di bawa, cocok ditempatkan di meja, rak, ataupun tempat lain sebagai sebuah pajangan yang *eye catching*.

b) Warna

Layaknya warna busana abdi dalem, blangkon berwarna hitam, kulit berwarna coklat muda, beskap berwarna hitam, dan jarik berwarna coklat.

9. Gantungan Kunci

Media ini berfungsi ganda untuk mempromosikan Kompleks Makam Kotagede Yogyakarta dan juga filmnya. Kompleks makam raja adalah salah satu objek wisata yang paling menarik di kawasan Kotagede Yogyakarta, namun di sana hampir tidak ada *merchandise* yang menarik sebagai kenang-kenang. Penulis merancang gantungan kunci dari resin transparan ini sebagai media yang simpel, menarik dan mewakili lokasi tersebut. Pemilihan bahan resin bertujuan supaya memberikan kesan eksklusif yang didukung dengan desain elegan.

a. *Layout Gagasan Ide (Brainstorming)*



Gambar CXX: *Layout Gagasan Ide Gantungan Kunci*
Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar CXXI: *Layout Kasar Gantungan Kunci*
Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar CXXII: *Layout Lengkap I Gantungan Kunci*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXIII: *Layout Lengkap II Gantungan Kunci*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXIV: *Layout Lengkap III Gantungan Kunci*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXV: *Layout Lengkap IV Gantungan Kunci*
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Desain Terpilih:



Gambar CXXVI: **Desain Terpilih Gantungan Kunci**
Sumber: Dokumen Pribadi

- 1) Nama Media : Gantungan Kunci
- 2) Ukuran : 6 cm x 3,8 x 0,5
- 3) Format : Vertikal
- 4) Bahan : *Acrylic*
- 5) Keterangan :

a) Teks

Headline: ABDI MAKAM KOTAGEDE

b) Visual atau Ilustrasi

Gambar abdi dalem yang tengah duduk bersila di depan gapura makam menjadi objek utama. Menggunakan pendekatan grafis, dimana bagian gelap pada objek diwakilkan dengan garis-garis tebal berwarna hitam. Di bawahnya terdapat

headline yang diapit empat *gunungan* wayang kulit. Bentuk gantungan kunci ini menyeruai sebuah *gunungan* wayang dengan lubang di atasnya sebagai tempat memasang rantai.

c) Tipografi

Font Minion Pro yang dideformasi.

d) Warna

Gambar sosok abdi dalem dan gapura makam berwarna coklat muda (C: 21, M: 42, Y: 76, K:0) dengan garis-garis berwarna hitam yang membentuk pola lekukan baju dan tumpukan batu. Untuk *headline* masih berwarna kuning keemasan (R: 255, G: 215, B: 62), sementara *gunungannya* berwarna coklat (C: 0, M: 59, Y: 75, K: 23) dengan garis coklat muda (C: 21, M: 41, Y: 77, K: 0) untuk menguatkan bentuk dasar *gunungan* tersebut.

e) Layout

Komposisi simetris diterapkan pada media ini, hal ini diperkuat dengan penempatan dua *gunungan* di sisi kanan dan kiri *headline*. Letak *headline* berada di bawah untuk membuat komposisi segitiga sesuai dengan bentuk *gunungan* wayang. Gambar abdi dalem yang bersila merujuk pada patung abdi dalem yang ada di kraton Yogyakarta, hal ini merupakan perwakilan dari tema abdi dalem yang diangkat. Sementara gapura di belakangnya merupakan perwakilan dari kompleks makam Kotagede Yogyakarta. Bentuk *gunungan* dipilih karena memiliki elemen budaya yang kental.

10. Pin

Satu lagi media yang dapat menjadi *merchandise* kompleks makam sekaligus menjadi media pendukung film. Media ini dapat diproduksi secara masal dengan harga terjangkau namun memiliki efektivitas cukup tinggi, karena biasanya akan terus *mobile* jika disematkan di pakaian, tas atau benda lain yang dibawa.

a. *Layout* Gagasan Ide (*Brainstorming*)



Gambar CXXVII: *Layout* Gagasan Ide Pin
Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Layout* Kasar (*Rough Layout*)



Gambar CXXVIII: *Layout* Kasar Pin
Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar CXXIX: *Layout Lengkap I Pin*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXX: *Layout Lengkap II Pin*
Sumber: Dokumen Pribadi

d. *Desain Terpilih:*



Gambar CXXXI: *Desain Terpilih Pin*
Sumber: Dokumen Pribadi

- 1) Nama Media : Pin
- 2) Ukuran : Diameter 4,4 cm
- 3) Format : Horizontal
- 4) Bahan : Metal
- 5) Keterangan :

a) Teks

Headline: Abdi Makam Kotagede

b) Visual atau Ilustrasi

Gambar abdi dalem dan gapura menjadi satu kesatuan yang membentuk semacam logo. Hal ini mirip dengan gambar pada gantungan kunci, yang membedakannya adalah komposisi dan teknik pembuatan yang tidak lagi digambar manual. Pada pin ini, gambar abdi dalem dan gapura tampak lebih simple. Terutama deformasi gapura yang makin sederhana dengan hanya beberapa tingkat batu bata. Sedangkan *font* judul film tidak dipakai lagi, digantikan *font* gubahan aksara Jawa yang dirasa mewakili unsur tradisional. Untuk *background* dipilih foto kertas tua yang memperkuat kesan kuno seperti tema yang diangkat.

c) Tipografi

Font yang digunakan adalah gubahan *font Minion Pro*.

d) Warna

Gambar abdi dalem dan gapura yang dideformasi memiliki warna *brick red* (C: 0, M: 60, Y: 80, K: 20), sedangkan tulisan berwarna coklat tua (R: 38, G: 18, B:25). Desain yang berbentuk lingkaran ini, menggunakan foto kertas tua

berwarna coklat kekuningan dengan bercak coklat, dan di bagian paling luarnya diberi garis berwarna coklat tua (C: 0, M: 20, Y: 40, K:60).

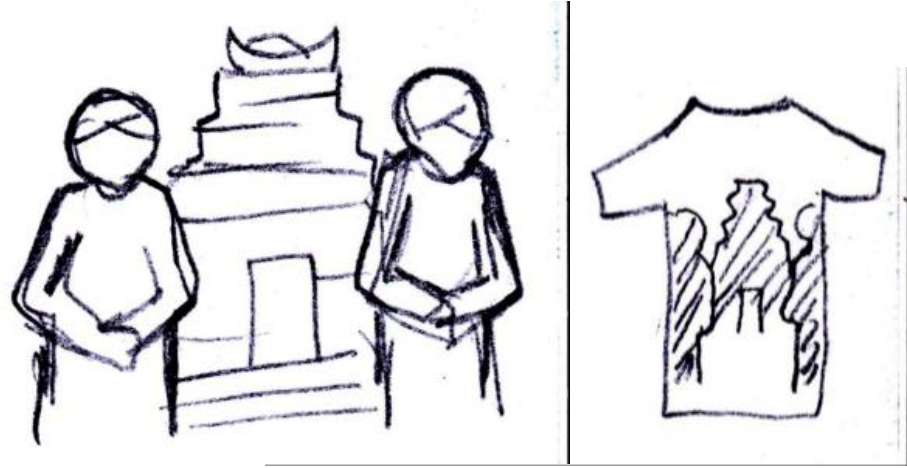
e) *Layout*

Pada media ini penulis sengaja mendesain gambar yang dapat menjadi sebuah logo. Supaya bisa mudah dikenali meski ukurannya kecil, gambar logo dirasa tepat menyampaikan informasi daripada tulisan. Meski begitu, tulisan tetap dicantumkan di sini supaya lebih memperjelas gambar. Deformasi abdi dalem yang tengah duduk bersila dan gapura makam diharapkan dapat mewakili dua unsur pokok yaitu subjek dan objek. Komposisi seimbang dirasa tepat digunakan karena bentuk desain ini yang merupakan sebuah lingkaran.

11. Kaos

Media promosi yang bisa dibilang sangat populer dan efektif dalam menyampaikan pesan. Dengan desain yang baik, kaos dapat mencuri perhatian, apalagi statusnya sebagai *mobile design* akan sangat membantu menyebar luaskan pesan. Setelah menyadari fakta tersebut, penulis membidik kalangan muda sebagai sasaran utama media ini, meski sebenarnya desain kaos ini dapat dipakai oleh segala umur karena kesan minimalisnya. Desain yang terpilih memang lebih merujuk pada abdi dalem sebagai objek utama, namun sebenarnya hal ini secara tidak langsung mempromosikan Kompleks Makam Kotagede Yogyakarta itu juga.

a. *Layout Gagasan Ide (Brainstorming)*



Gambar CXXXII: *Layout Gagasan Ide Kaos*
Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar CXXXIII: *Layout Kasar Kaos*
Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Layout Lengkap (Comprehensive Layout)*



Gambar CXXXIV: *Layout Lengkap I Kaos*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXXV: *Layout Lengkap II Kaos*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXXVI: *Layout Lengkap III Kaos*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar CXXXVII: **Layout Lengkap IV Kaos**
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Desain Terpilih:



Gambar CXXXVIII: **Desain Terpilih Kaos**
Sumber: Dokumen Pribadi

- 1) Nama Media: Kaos
- 2) Ukuran: S/M/L/XL
- 3) Format: Horizontal
- 4) Bahan: *Cotton*
- 5) Keterangan:

a) **Teks**

Headline: ABDI MAKAM KOTAGEDE

Caption: R.T Pujo Dipuro

b) Visual atau Ilustrasi

Wajah ketua abdi dalem makam Kotagede, R.T Pujo Dipuro menjadi objek utama, diedit hingga menjadi tampilan grafis dengan hanya memunculkan bagian terang saja namun wajahnya masih dapat dikenali. Sebuah lingkaran yang tidak penuh menyelubungi tampilan wajah tersebut, dengan ornamen daun di samping kiri bawah. Tepat di bawah wajah, diletakkan *headline* yang cukup besar dan jelas yang ditambah *caption* kecil di bawahnya.

c) Tipografi

Headline: *font Minion Pro* yang telah digubah

Caption: font Papyrus

d) Warna

Objek dan teks yang ada pada desain ini hanya terdiri dari dua warna, *light orange* (C: 0, M: 40, Y: 80, K: 0) dan *brick red* (C: 0, M: 60, Y: 80, K:20). *Headline* memakai *light orange*, sedangkan *subheadline* berwarna *brick red*, kemudian untuk objek utama memiliki variasi dua warna tersebut.

e) Layout

Memakai komposisi asimetris dengan memberikan bobot lebih pada bagian sebelah kiri. Ornamen daun yang ada di kiri bawah memberikan nilai estetis supaya desain tidak tampak terlalu kaku meski tetap misterius. Lingkaran tidak penuh yang menyelubungi wajah, bertujuan memfokuskan pandangan pada objek, dengan kata lain memusatkan perhatian. *Headline* yang cukup besar, ditempatkan di tengah supaya mudah dibaca. Sedangkan keterangan nama yang dibubuhkan di

bawah bertujuan memberikan penjelasan tokoh yang soroti. Meski bukan untuk eksklusifitas maupun propaganda, namun keterangan nama ini dirasa perlu guna memberikan penjelasan. Dalam pembuatan desain ini, penulis mendapat banyak pengaruh dari lukisan *engrave* daripada lukisan wajah bergaya grafis yang sudah populer.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Film Dokumenter Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta ini berupa film pendek dan media pendukungnya yang diharapkan mampu menyampaikan informasi serta persuasi tentang pentingnya peninggalan cagar budaya (Makam Kotagede) dan nilai luhur abdi dalem kepada masyarakat secara lugas, jelas dan menarik, hingga timbul apresiasi juga kesadaran menjaga peninggalan budaya fisik (*tangible*) dan non material (*intangible*).

Berdasarkan hasil analisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data untuk kepentingan perancangan media ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep desain film dokumenter (beserta media pendukung) tentang kompleks makam Kotagede Yogyakarta ini menggunakan tema *ancient* dan *quaintness* (hal-hal yang bersifat kuno), disesuaikan dengan kondisi situs yang telah berumur ratusan tahun. Ditampilkan dengan warna-warna natural dengan dominan warna coklat dengan unsur-unsur kuno seperti kertas usang, cipratan atau bercak noda, maupun pengaturan pencahayaan yang kontras.
2. Jenis media dibedakan menjadi dua yaitu *prime media* dan *supporting media*, yang dipilih berdasarkan pertimbangan jangkauan dan frekuensi. *Prime media* dianggap memiliki peluang yang lebih tinggi di antara media lainnya (dalam hal penyampaian informasi).

3. Media utama perancangan film dokumenter tentang kompleks makam Kotagede ini berupa sebuah film dokumenter pendek dengan gaya penyampaian naratif, berjudul Abdi Makam Kotagede. Media ini mampu menyampaikan materi dalam skala cukup luas dengan tingkat keakuratan tinggi dan mampu membuat *audiences* tertarik mencari tahu lebih banyak tentang abdi dalem ataupun Makam Kotagede Yogyakarta.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni mampu menunjukkan kemamapuan sesungguhnya dari apa yang telah mahasiswa pelajari selama ini, mulai dari merancang konsep sampai visualisai karya sesuai sasaran. Mengembangkan ilmu dan mempelajari hal baru harus dilakukan jika ingin menggali potensi diri yang sesungguhnya, karena pada kenyataannya ilmu yang diberikan di kampus sangat terbatas.
2. Bagi para desainer grafis dapat lebih memperhatikan elemen dan prinsip desain, karena dengan dasar yang baik dapat menciptakan karya yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan hingga desain yang dikerjakan tampak lebih berbobot.
3. Bagi pengurus Kompleks Makam Raja-raja Mataram Islam di Kotagede Yogyakarta diharapkan dapat lebih memperhatikan sosialisasi dan persuasi pada masyarakat akan pentingnya peninggalan bersejarah tersebut, hingga masyarakat tidak hanya datang karena kepentingan pribadi (berwisata maupun berziarah), namun memiliki kesadaran menjaga budaya dan tradisi karena sebenarnya kita semua bagian darinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Noor. 2011. *Babad Karaton Mataram*. Yogyakarta: Grafika Citra Mahkota.
- Aufderheide, Patricia. 2007. *Documentary Film, A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Bordwell, David. 2006. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Humanities.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice*. Oxford: Elsevier Inc.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2000. *Laporan Sarasehan Pelestarian Benda Cagar Budaya Kotagede, di Desa Jagalan, Banguntapan, Bantul*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Yogyakarta.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern (Buku Ajar)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- _____. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Dwiyanto, Djoko. 2009. *Ensiklopedi Kotagede*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Yogyakarta.
- _____. 2009b. *Kraton Yogyakarta; Sejarah, Nasionalisme, & Teladan Perjuangan*. Yogyakarta: Paradigma Indonesia.
- Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphics*. Bandung: Informatika.
- Hornby, AS. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary Fifth Edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Iskandar, Deddy. 2003. *Jurnalistik TV*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran Edisi 12 Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Mamer, Bruce. 2009. *Film Production Technique, Creating the Accomplished Image*. Canada: Nelson Education.
- Mascelli, Joseph. 2010. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nitinegoro, Hamaminata. 2009. *Kraton Mataram*. Yogyakarta: Paradigma Indonesia.
- Pamardhi, Rizon. 2005. *Ensiklopedi Kotagede*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Yogyakarta.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- Rangkuti, Freddy. 1997. *Analisis SWOT-Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Soekiman, Djoko. 1993. *Kotagede*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Provinsi Yogyakarta.
- Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. *Irama Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wahyudi, J.B. 1996. *Dasar-dasar Jurnalistik Radio dan TV*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program TV*. Yogyakarta: Pinus Book.

<http://www.csa.com/discoveryguides/discoveryguides-main.php> Diakses 24 Agustus 2013.

<http://www.library.pdx.edu/copyright/VideoOrFilm.pdf> Diakses 26 Agustus 2013.

http://www.pasadena.edu/files/syllabi/lmjang_20857.pdf Diakses 24 Agustus 2013.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 GLOSARIUM

Abdi dalem: Pejabat atau birokrat sampai pembantu, dari yang paling tinggi hingga yang paling rendah, yang mengabdikan atau membantu raja baik dalam urusan kehidupan kenegaraan maupun kehidupan pribadi.

Ancient: Kuno; purba; dari jaman dulu.

Audences: Konsumen, komunikan, target sasaran yang dituju dalam suatu perancangan media promosi.

Background music: Musik yang dirancang untuk mengiringi sebuah kejadian, seperti makan malam di restoran, atau menyediakan suasana di sebuah film.

Bodycopy: Teks yang mengurai informasi produk lebih detail.

Caption: Bagian kecil dari iklan yang fungsinya menjelaskan gambar (ilustrasi), penawaran khusus, kupon, dan sebagainya.

Cross dissolve: Sebuah *shot* memudar ketika *shot* sebaliknya muncul perlahan di atasnya.

Dokumenter: Film yang mengutarakan tentang situasi atau kejadian yang menyangkut orang (aktor sosial) dan menyampaikannya sendiri pada penonton maupun menyampaikan diri mereka pada cerita yang masuk akal yang menyoroti kehidupan, situasi maupun kejadian yang digambarkan.

Editing: Memotong, proses menyeleksi *shot* yang layak dan memenuhi kebutuhan film dan membuang yang tidak perlu.

Enclave: Daerah yang terletak di lingkungan daerah pemerintahan lain.

Fade in: Teknik peralihan dalam *editing* dimana gambar muncul perlahan dari layar hitam.

Fade out: Teknik peralihan dalam *editing* dimana gambar memudar menjadi hitam.

Feature: Berita yang terkait aktualitas namun memiliki daya tarik bagi pemirsanya.

Frame: Sebuah gambar atau *shot* diam yang menunjukkan bagian sebuah video atau film yang lebih banyak, beberapa gambar beroperasi secara beruntun untuk menghasilkan apa yang tampak menjadi sebuah bagian yang tidak terputus dari film atau video.

Headline: Pesan verbal yang paling ditonjolkan; bagian teks yang diharapkan untuk dibaca pertama kali oleh target *audience*.

Kamera operator: Kameramen; orang yang bertugas mengoperasikan kamera dan bertanggung jawab dalam kepengurusan kamera.

Kirab: Upacara adat mengarak gunungan atau berkeliling desa.

Layout: Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Motion graphic: gambar yang menggunakan potongan video dan atau teknologi animasi untuk membuat ilusi gerakan atau rotasi, biasanya dikombinasi dengan audio untuk digunakan pada pekerjaan multimedia.

Pan: Teknik pengambilan gambar, sebuah *shot* dimana kamera secara sederhana diputar secara horizontal pada sebuah *tripod*.

Pesareyan: Tempat mengubur; pemakaman.

Persuasi: Ajakan kepada seseorang dengan cara memberikan alasan dan prospek baik yg meyakinkannya; bujukan halus.

Quaintness: Kekunoan; hal bersifat kuno.

Scene: Sebuah atau rangkaian *shot* berkesinambungan; tempat atau lokasi dimana kejadian berlangsung, ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak bisa dibagi di dalam sejumlah *scene*, masing-masing berlangsung pada lokasi yang berbeda.

Script: Skenario; rencana lakon sandiwara atau film berupa adegan demi adegan yg tertulis secara terperinci.

Sendang: Tempat mandi.

Sequence: Serangkaian atau *shot-shot*, yang merupakan suatu kesatuan utuh, sebuah *sequence* dapat berlangsung pada satu *setting* atau beberapa *setting*.

Shot: Rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi.

Sinematografi: Teknik membuat film, dan dalam sinematografi itu terdapat beberapa hukum atau lebih tepat disebut prinsip.

Silhouette: Gambar bentuk menyeluruh secara blok, biasanya berwarna gelap.

Sinematografer: Orang yang bertugas mengatur masalah kamera dan pencahayaan, bertanggung jawab atas tampilan visual, membawa naskah menjadi kenyataan dan bagaimana cara pengambilan gambarnya.

Subheadline: Sub judul; kalimat penjelas atau kelanjutan dari *headline*.

Sutradara: Orang yang menjadi kunci mengarahkan hampir di semua tahapan dalam film, tugasnya mengatur dan mengarahkan pemain maupun staf lain dalam produksi film.

Tag line: Jargon, suatu kalimat/ teks yang menjelaskan suatu produk misalnya keunggulan produk yang dipromosikan.

Tilt: Teknik pengambilan gambar, sebuah *shot* dimana kamera secara sederhana diputar secara vertikal pada sebuah *tripod*.

Trivia: Informasi sederhana yang bersifat sampingan.

LAMPIRAN 2

NASKAH ABDI MAKAM KOTAGEDE

A. Sequence Opening

1. Scene I

Adegan	Logo tim produksi film (palet dengan cipratan tiga warna dasar) muncul perlahan.
Narasi	-
Movement	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in, fade out black.</i>
Durasi	6 detik

2. Scene II

Adegan	Tampak sebuah buku di ruangan gelap dengan cahaya lilin yang meneranginya.
Narasi	-
Movement	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black, cross dissolve</i>
Durasi	5 detik

3. Scene III

Adegan	Buku kuno dibuka seseorang dan halamannya diusap.
Narasi	-
Movement	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	4 detik

4. Scene IV

Adegan	Muncul sebuah simbol sebagai pemicu, mengilustrasikan bahwa cerita film ini muncul dari buku.
Narasi	-
Movement	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, fade in white</i>
Durasi	3 detik

B. Sequence Pengantar (prolog)

1. Scene I

Adegan	Muncul dua buah sekat (tepi atas dan bawah), perlahan gambar pulau Jawa dan <i>bumper</i> keterangan nama muncul.
Narasi	“Pulau Jawa, di penghujung abad 15 dikuasai oleh kerajaan agung, Mataram Islam.”
Movement	<i>Still</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black, cross dissolve</i>
Durasi	12 detik

2. Scene II

Adegan	Muncul awan, gunung, petani, dan lainnya, semua bergerak perlahan sesuai kebutuhan
Narasi	“Tradisi dan adat selalu dijunjung tinggi penduduk negeri,”
<i>Movement</i>	<i>Tracking, zoom in</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Ink reveal, cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	6 detik

3. Scene III

Adegan	Suasana perang, pasukan mengacungkan senjata masing-masing, di tengah terdapat seorang pemimpin yang naik kuda dan mengangkat senjata.
Narasi	“meski peperangan dan perebutan kekuasaan menggerogoti persatuan,”
<i>Movement</i>	<i>Tracking, zoom in</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Ink reveal, cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	6 detik

4. Scene IV

Adegan	Muncul sebuah pohon yang rindang dan akar menyebar membentuk peta Jawa.
Narasi	“Semua itu mewarnai tumbuhnya Mataram sebagai pohon besar yang menaungi Tanah Jawa.”
<i>Movement</i>	<i>Tracking</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, masking</i> akar hingga tampak menyebar <i>Motion graphic</i>
Durasi	10 detik

5. Scene V

Adegan	Penggambaran awal mula kerajaan diwakili dengan tunas yang tumbuh dengan efek <i>growing vine</i> .
Narasi	“Pohon sebesar apapun awalnya dari tunas juga, dan tunas itu tumbuh disebuah daerah ”
<i>Movement</i>	<i>Tracking</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, opacity</i> untuk <i>growing vine</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	6 detik

6. Scene VI

Adegan	Peta wilayah Kotagede disimbolkan sebagai titik awal perkembangan Mataram yang dipertegas dengan munculnya ikon kraton.
Narasi	“yang disebut sebagai Kotagede.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Camera movement</i> untuk peta <i>Motion graphic</i>
Durasi	4 detik

7. Scene VII

Adegan	Satu persatu siluet sosok abdi dalem dimunculkan perlahan hingga akhirnya berbaris.
--------	---

Narasi	“Hingga kini tempat itu terus dijaga dan dilestarikan oleh orang-orang yang mengabdikan diri mereka.”
<i>Movement</i>	<i>Tracking</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Camera movement, motion graphic</i>
Durasi	8 detik

8. Scene VIII

Adegan	Judul film muncul dari tulisan hitam menjadi berwarna.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Denggung Turulare</i>
Transisi dan efek	<i>Fade out black</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	4 detik

B. Sequence I

1. Scene I

Adegan	Dari gambar kertas perlahan muncul goresan yang membentuk gambar narasumber yang berupa sketsa pensil.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	-
Transisi dan efek	<i>Fade in black</i> <i>Pencil sketch</i>
Durasi	10 detik

2. Scene II

Adegan	Narasumber memperkenalkan diri.
Narasi	“Nama saya <i>Raden Tumenggung</i> Pujo Dipura. Saya abdi dalem kraton Surakarta dan disini saya sebagai ketua atau disepuhkan (<i>Pengageng Kawedanan Juru Kunci Perarean Dalem Juru Kunci Metaram</i>).”
<i>Movement</i>	<i>Zoom in</i>
Musik	-
Transisi dan efek	<i>Fade in black</i> <i>Pencil sketch, bumper</i> bertuliskan nama narasumber, R.T Pujo Dipuro
Durasi	16 detik

3. Scene III

Adegan	Diperlihatkan narasumber duduk bersila memulai memberikan informasi tentang pekerjaan abdi dalem
Narasi	“Jadi tugas abdi dalem yang ada di Makam Raja-raja Mataram Kotagede itu paling utama”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Moon Light City Roa</i>
Transisi dan efek	<i>Fade out black, dissolve</i>
Durasi	10 detik

4. Scene IV

Adegan	Seorang abdi dalem menyapu di depan makam, kemudian diperlihatkan suasana kerja bakti dari jauh, dan ditambahna <i>shot</i> dari dekat.
Narasi	“merawat, melestarikan, membersihkan, dan menjaga. Supaya makam peninggalan ini bisa tetap langgeng, tidak ada gangguan, tidak ada orang yang corat-coret dan

	lain sebagainya.”
<i>Movement</i>	<i>Pan left</i>
Musik	<i>Moon Light City Roa</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	14 detik

5. Scene V

Adegan	Kembali ke <i>shot</i> awal, diperlihatkan lagi abdi dalem yang duduk bersila.
Narasi	“Kemudian tugas lain, kami sebagai abdi dalem dimohon selalu mendoakan. Itu yang jelas dari tugas abdi dalem.”
<i>Movement</i>	<i>Zoom out</i>
Musik	<i>Moon Light City Roa</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Page turn</i> (halaman dibalik dari kanan ke kiri)
Durasi	14 detik

C. Sequence II

1. Scene I

Adegan	Diperlihan lembaran kertas coklat kemdian muncul gambar grafis hitam putih bangunan yang berubah menjadi tampilan nyata.
Narasi	“Sejarah berdirinya makan raja-raja Kotagede, itu diawali dari”
<i>Movement</i>	<i>Pan right</i>
Musik	<i>Moon Light City Roa</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Ink reveal</i> (memunculkan gambar 2D grafis menjadi <i>live action</i>)
Durasi	14 detik

2. Scene II

Adegan	Rekontruksi sejarah dengan memunculkan Ki Ageng Pemanahan yang berdiri di depan hamparan pepohonan.
Narasi	“Sejarah berdirinya makan raja-raja Kotagede, itu diawali dari Ki Ageng Pemanahan membabat hutan Mentaok.”
<i>Movement</i>	<i>Zoom out</i>
Musik	<i>Exec Paja</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i> , perubahan <i>opacity</i> pepohonan
Durasi	6 detik

3. Scene III

Adegan	Dimunculkan Nyi Ageng Ngenis di samping Ki Ageng Pemanahan, kemudian beberapa pepohonan menghilang dan tampak sebuah bangunan di depan keduanya.
Narasi	“Pada waku itu Nyai Ageng Ngenis atau ibu dari Ki Ageng Pemanahan ikut serta dari Pajang ke Mentaok. Setelah beliau tinggal di sini, ikut membabat hutan dan ikut bekerja di sini, Nyai Ageng Ngenis itu meninggal dunia,”
<i>Movement</i>	<i>Tracking</i> karakter
Musik	<i>Exec Paja</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i> , perubahan <i>opacity</i>
Durasi	22 detik

4. Scene IV

Adegan	Ki Ageng Pemanahan tertunduk di bawah guyuran hujan, di depannya tampak sebuah nisan yang mengibaratkan makam Nyai Ageng Ngenis.
Narasi	“dan dimakamkan di sebelah utara rumah dari Ki Ageng Pemanahan.”

<i>Movement</i>	<i>Tracking</i>
Musik	<i>Exec Paja</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, fade in black, Motion graphic, rain effect</i>
Durasi	22 detik

D. Sequence III

1. Scene I

Adegan	Narasumber menjelaskan perbedaan makam Kotagede dengan Imogiri secara singkat.
Narasi	“Perbedaan antara makam raja-raja Matram Kotagede dan Imogiri.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Exec Paja</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black, cross dissolve</i>
Durasi	5 detik

2. Scene II

Adegan	Montage <i>shot-shot</i> pendek dari kompleks makam Imogiri berupa tangga menuju makam, gapura makam dan dua sosok abdi dalem yang sedang berjaga.
Narasi	“Imogiri itu diawali dari Sultan Agung, itu cucu dari Panembahan Senopati. Artinya makam raja-raja Imogiri itu lebih muda dari makam raja-raja Kotagede.”
<i>Movement</i>	<i>Tilt, zoom in, pan</i>
Musik	<i>Exec Paja</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black, cross dissolve, fade out black</i>
Durasi	14 detik

E. Sequence IV

1. Scene I

Adegan	<i>Establishing shot</i> yang memberikan informasi bahwa lokasi narasumber berpindah ke masjid Agung Kotagede.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Pan left</i>
Musik	-
Transisi dan efek	<i>Fade in black</i>
Durasi	4 detik

2. Scene II

Adegan	Narasumber menjelaskan tentang peninggalan yang ada di kompleks makam Kotagede, dimulai dari masjid dan bedug.
Narasi	“Peninggalan Mataram yang ada di kompleks makam raja Mataram Kotagede, meliputi masjid, bedug,”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	9 detik

3. Scene III

Adegan	Narasumber menyebutkan mimbar termasuk peninggalan bersejarah di kompleks makam Kotagede.
Narasi	“Mimbar yang ada di dalam masjid,”

<i>Movement</i>	<i>Pan right</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	4 detik

4. Scene IV

Adegan	Diperlihatkan area Sendang Seliran dengan teknik <i>high angle</i> .
Narasi	“dan masih ada lagi Sendang Seliran.”
<i>Movement</i>	<i>Pan right</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	4 detik

5. Scene V

Adegan	Ketika tampak permukaan air di sendang Seliran, dimunculkan gambar batu Gilang dan batu Gatheng.
Narasi	“Kemudian ada lagi batu Gilang dan batu Gatheng yang ada di bekas kerajaan Mataram Kotagede.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Reveal</i>
Durasi	9 detik

6. Scene VI

Adegan	Transisi yang mempertegas peralihan babak, dimana materi selanjutnya berbeda dari sebelumnya.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	-
Transisi dan efek	<i>Page turn</i> (<i>shot</i> yang dibuat seolah dibuka seperti halaman buku)
Durasi	2 detik

F. Sequence V

1. Scene I

Adegan	Lokasi berpindah ke sebuah bangsal di depan makam agar variatif.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Tilt down</i>
Musik	-
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Ink reveal</i> (memunculkan gambar 2D grafis menjadi <i>live action</i>)
Durasi	7 detik

2. Scene II (*montage* kraton Yogyakarta)

Adegan	Narasumber menjelaskan tentang gaji abdi dalem dari kraton, di sini dimunculkan <i>montage</i> kegiatan abdi dalem yang ada di kraton.
Narasi	“Mengenai gaji”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Ink reveal</i> (memunculkan gambar 2D grafis menjadi <i>live action</i>)
Durasi	2 detik

a. *Shot I*

Adegan	Ditampilkan salah satu gerbang kraton sebagai penunjuk lokasi.
Narasi	“dari kraton itu tidak seberapa.”
<i>Movement</i>	<i>Tilt up</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	3 detik

b. *Shot II*

Adegan	Para abdi dalem berbaris meninggalkan suatu area kraton.
Narasi	“Kalau <i>bupati</i> itu kurang lebih 150, kalau <i>bupati anom</i> lebih sedikit lagi. Kemudian dibawah dari <i>bupati anom</i> itu,”
<i>Movement</i>	<i>Zoom in</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	13 detik

c. *Shot III*

Adegan	Para abdi dalem sedang berlatih gamelan di salah satu <i>pendopo</i> .
Narasi	“ada <i>mantri</i> , kemudian di bawah <i>mantri</i> ada <i>lurah</i> .”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	4 detik

d. *Shot III*

Adegan	Beberapa abdi dalem mengamati latihan dari pinggir <i>pendopo</i> .
Narasi	“Setelah <i>lurah</i> ada <i>jajar sepuh</i> , ada lagi yang paling muda itu <i>jajar enem</i> . Gaji dari gaji <i>jajar enem</i> itu kurang lebih lima puluh ribu itu sudah termasuk”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	14 detik

e. *Shot IV*

Adegan	Diperlihatkan beberapa abdi dalem tengah berbincang di sudut bagian kraton.
Narasi	“bantuan dari provinsi. Kemudian kalau <i>mantri</i> kurang lebih seratus kurang sedikit, dan naik-naik seperti itu. Saya digaji kurang lebih”
<i>Movement</i>	<i>Pan left</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	10 detik

7. *Scene III*

Adegan	Adegan kembali pada narasumber (yang mengungkapkan informasi tentang jumlah gajinya).
Narasi	“seratus ribu lima.”
<i>Movement</i>	<i>Pan left</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, fade out black</i>

Durasi	4 detik
--------	---------

G. Sequence VI

1. Scene I

Adegan	Narasumber mengutarakan tentang dirinya, inti dari film.
Narasi	“Saya menjadi abdi dalem di makam raja-raja Mataram Kotagede, mulai tahun 1998.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black, cross dissolve</i>
Durasi	10 detik

a. Insert shot I

Adegan	<i>Shot</i> yang berguna sebagai variasi agar penonton tidak terlalu jenuh, menunjukkan <i>nametag</i> .
Narasi	“Awal mula dari keinginan dari saya menjadi abdi dalem,”
<i>Movement</i>	<i>Tilt down</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	5 detik

2. Scene I

Adegan	Kembali ke <i>scene</i> I yang menampilkan wajah narasumber dengan sudut tiga perempat .
Narasi	“pertama saya melihat anak-anak muda sekarang sudah tidak peduli lagi dengan..kurang peduli“
<i>Movement</i>	<i>Zoom in</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	10 detik

b. Insert shot II

Adegan	<i>Shot</i> yang berguna sebagai variasi agar penonton tidak terlalu jenuh, menunjukkan bahasa tangan dari narasumber.
Narasi	“dengan budaya, khususnya budaya Jawa.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	3 detik

3. Scene I

Adegan	Kembali ke <i>scene</i> I yang menampilkan wajah narasumber.
Narasi	“Yang kedua, panggilan dari hati saya“
<i>Movement</i>	<i>Zoom in</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	4 detik

c. Insert shot III

Adegan	<i>Shot</i> yang berguna sebagai variasi agar penonton tidak terlalu jenuh, menunjukkan rombongan abdi dalem hendak memasuki kompleks makam Kotagede.
--------	---

Narasi	“karena orang tua saya juga sebagai abdi dalem,”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	5 detik

d. *Insert shot IV*

Adegan	<i>Shot</i> yang berguna sebagai variasi agar penonton tidak terlalu jenuh, menunjukkan rombongan abdi dalem yang dipimpin narasumber.
Narasi	“dan saya sudah tahu persis apa tugasnya abdi dalem. Dan pada yang berikutnya”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	6 detik

3. *Scene I*

Adegan	Kembali ke <i>scene I</i> yang menampilkan wajah narasumber namun dengan sudah pandang dari depan.
Narasi	“mudah-mudahan dengan saya ikut jadi abdi dalem itu,”
<i>Movement</i>	<i>Zoom in</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	4 detik

e. *Insert shot V*

Adegan	<i>Shot</i> yang berguna sebagai variasi agar penonton tidak terlalu jenuh, menunjukkan rombongan abdi dalem yang menggotong <i>gunungan</i> memasuki kompleks makam Kotagede.
Narasi	“juga bisa memberi nilai dari makam”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	6 detik

f. *Insert shot VI*

Adegan	<i>Shot</i> yang berguna sebagai variasi agar penonton tidak terlalu jenuh, menunjukkan keramaian pengunjung di area kompleks makam Kotagede.
Narasi	“supaya lebih dikenal oleh masyarakat, dan banyak pengunjung yang akhirnya nanti juga bisa mensejahterakan abdi dalem.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Seaside Village, Moga</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, fade out black</i>
Durasi	12 detik

G. *Sequence VII*

Scene prosesi masuk ke dalam makam

a. *Shot I*

Adegan	Narasumber melangkah menuju pintu gerbang makam, melakukan prosesi ketika akan masuk makam.
Narasi	“Abdi dalem menurut pendapat saya adalah pahlawan kebudayaan, karena abdi

	dalem itu“
<i>Movement</i>	<i>Zoom out</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black</i>
Durasi	13 detik

b. Shot II

Adegan	Narasumber melangkah menuju pintu gerbang makam, melakukan prosesi ketika akan masuk makam.
Narasi	“tidak mengaharapkan banyak dari“
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i>
Durasi	3 detik

c. Shot III

Adegan	Narasumber melangkah menuju pintu gerbang makam, melakukan prosesi ketika akan masuk makam.
Narasi	“pemerintah atau yang diabdikan, contohnya dari kraton itu tidak terlalu banyak tuntutan atau tidak menuntut. Jadi apapun yang diberikan itu saya terima. Harus <i>legowo</i> karena sudah siap menjadi abdi dalem.”
<i>Movement</i>	<i>Tilt up</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, fade out black</i>
Durasi	24 detik

H. Ending Credit

1. Shot I

Adegan	Sebuah konklusi, persembahan untuk abdi dalem makam raja.
Narasi	“Mengabdi setulus hati, tanpa pandang materi, demi menjaga tradisi.”
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Fade in black, cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	7 detik

2. Shot II

Adegan	Ucapan terima kasih kepada narasumber dan semua warga sekitar lokasi.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	3 detik

3. Shot III

Adegan	Ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah membantu selama proses pembuatan.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	3 detik

4. Shot IV

Adegan	Pengakuan hak cipta musik latar yang dipakai sepanjang film, bagian pertama.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	3 detik

5. Shot V

Adegan	Pengakuan hak cipta musik latar yang dipakai sepanjang film, bagian kedua.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Alchemis Girl Meruru's Song</i>
Transisi dan efek	<i>Cross dissolve, fade out black</i> <i>Motion graphic</i>
Durasi	3 detik

6. Shot VI

Adegan	Pemunculan kerabat kerja sinematografer.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>Fade out black, cross dissolve</i> <i>Motion graphic, ink reveal</i>
Durasi	4 detik

7. Shot VII

Adegan	Pemunculan kerabat kerja kameramen.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>cross dissolve</i> <i>Motion graphic, ink reveal</i>
Durasi	4 detik

8. Shot VIII

Adegan	Pemunculan kerabat kerja sutadara.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	<i>Lunar Abyys</i>
Transisi dan efek	<i>cross dissolve</i> <i>Motion graphic, ink reveal</i>
Durasi	4 detik

9. Shot IX

Adegan	Melengkapi bagian pembuka, pada bagian penutup diperlihatkan buku ditutup sebagai simbol berakhirnya cerita.
Narasi	-
<i>Movement</i>	<i>Still</i>
Musik	-
Transisi dan efek	-
Durasi	6 detik

LAMPIRAN 3 JADWAL PRODUKSI (CATATAN PRODUKSI)

A. Pra Produksi

No	Waktu	Deskripsi
1	Februari 2012	Pembuatan konsep dasar pembuatan film (tema, subjek, materi, dan lain-lain)
2	10 April 2012	Observasi lapangan (mencari narasumber dan pengambilan data visual/dokumentasi)
3	8 Mei 2012	Simulasi pengambilan gambar dan pengambilan data verbal (wawancara)
4	14 Mei 2012	<i>Briefing</i> dengan tim produksi, menyewa alat dan persiapan untuk pengambilan gambar

B. Produksi

No	Waktu	Deskripsi
1	15 Mei 2012	Pengambilan gambar hari pertama
2	23 Mei 2012	Pengambilan gambar hari kedua
3	21 Juni 2012	Pengambilan gambar tambahan di makam Imogiri, tahap pertama
4	18 Juli 2012	Pengambilan gambar tambahan di makam Imogiri, tahap kedua
5	17 Januari 2013	Pengambilan gambar tambahan di kraton Yogyakarta
6	7 Januari 2013	Pemotretan Pak Pujo untuk kelengkapan data

C. Paska Produksi

No	Waktu	Deskripsi
1	23 Mei 2012	Penyusunan <i>shots, rough editing</i>
2	10 Juni 2012	<i>Editing</i> versi awal selesai

3	24 Maret 2013	Merevisi hasil <i>editing</i> setelah sempat vakum
4	6 Mei 2013	<i>Editing</i> versi kedua selesai di-render
5	13 Agustus 2013	Menambahkan <i>voice over</i> dan di-render format HD
6	25 Agustus 2013	Menambahkan <i>opening scene</i>
7	2 November 2013	Me-render versi final.

LAMPIRAN 4 FOTO *BEHIND THE SCENE*

1. Wawancara dengan Narasumber dan Tiket



Gambar I: Wawancara antara penulis dengan narasumber
Sumber: Dokumen Pribadi (7 Juli 2012)



Gambar II: Tiket masuk kraton Yogyakarta
Sumber: Dokumen Pribadi (17 Januari 2013)

2. Foto Lokasi



Gambar III: **Gapura makam Kotagede Yogyakarta**
Sumber: Dokumen Pribadi (7 Juli 2012)



Gambar IV: **Rombongan abdi dalem**
Sumber: Dokumen Pribadi (21 April 2013)



Gambar V: **Kirab budaya**
Sumber: Dokumen Pribadi (21 April 2013)

3. Dokumentasi Pengambilan Gambar



Gambar VI: **Pengambilan gambar di masjid**
Sumber: Dokumen Pribadi (15 Mei 2012)



Gambar VII: **Pengambilan gambar di depan kompleks makam**
Sumber: Dokumen Pribadi (15 Mei 2012)



Gambar VIII: **Penjelasan penulis pada narasumber**
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)



Gambar IX: **Pengarahan penulis pada kameramen**
 Sumber: Dokumen Pribadi (15 Mei 2012)

4. Kerabat Kerja



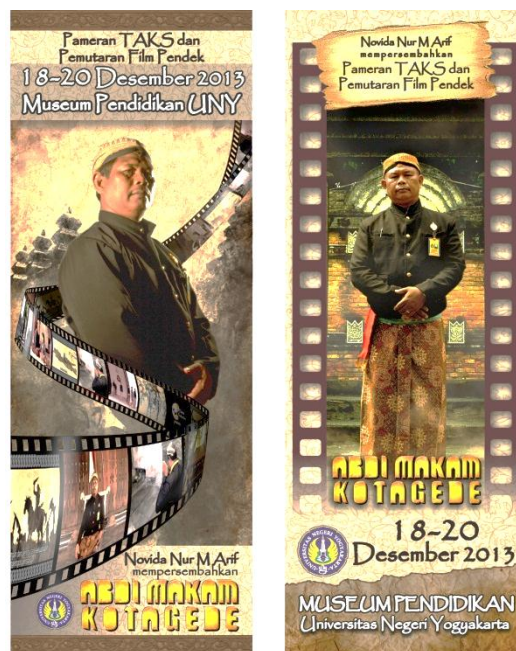
Gambar X: **Foto bersama kerabat kerja**
 Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)



Gambar XI: **Pembuatan video bersama kerabat kerja**
 Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)

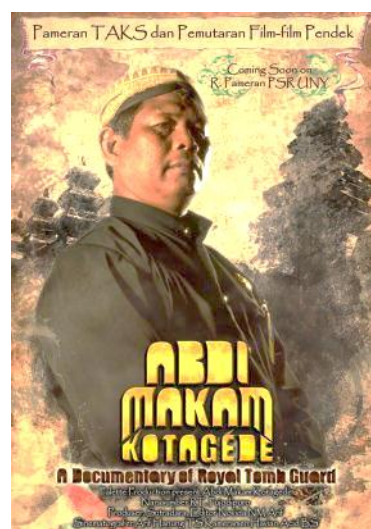
LAMPIRAN 5 MEDIA KELENGKAPAN PAMERAN

1. X-Banner (*Outdoor Banner*, ukuran: 120 cm x 70 cm)



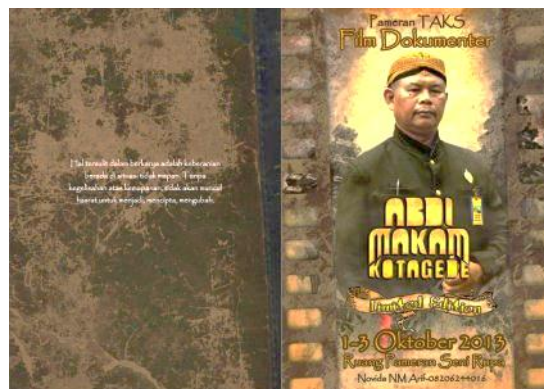
Gambar Lampiran XII: X-banner pameran
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Poster (*Art Paper 150 gr*, ukuran: 29,7 cm x 42 cm)



Gambar Lampiran XIII: Poster pameran
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)

3. Katalog Pameran (*Ivory Paper* 230 gr, ukuran: 17,6 cm x 12,6 cm)



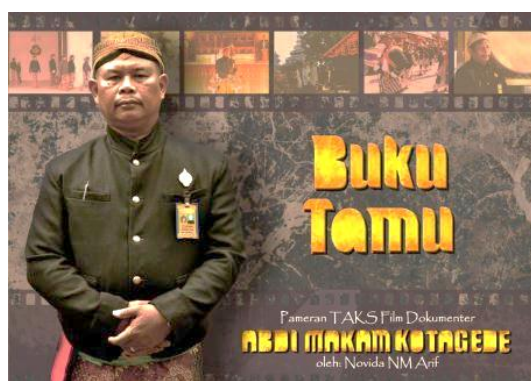
Gambar XIV: *Cover katalog*
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)

4. Stiker *Memorial* Pameran (stiker *cromo*, ukuran 7,3 cm x 4 cm)



Gambar Lampiran XV: *Stiker pameran*
Sumber: Dokumen Pribadi

5. Buku Tamu (*Ivory paper* 260 gr dan HVS 80 gr, ukuran: 21 cm x 29.7 cm)



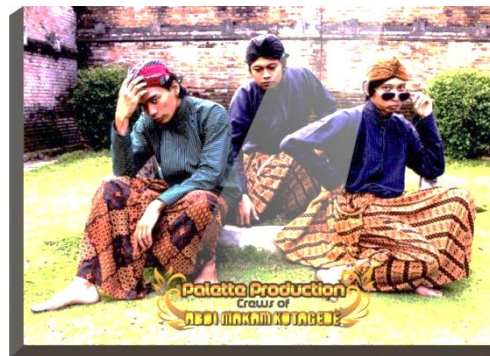
Gambar Lampiran XVI: *Cover buku tamu*
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)

6. Name Tag (keterangan media) (ivory paper 210 gr, ukuran: 8 cm x 6 cm)



Gambar Lampiran XVII: *Name tag* karya
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)

7. Foto Kerabat Kerja (42 cm x 29,7 cm)



Gambar Lampiran XVIII: Foto kerabat kerja
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)

8. Komik tentang TAKS Penulis (42 cm x 29,7)



Gambar Lampiran XIX: Komik tentang TAKS penulis
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Mei 2012)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http: //www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0829d/UN.34.12/DT/IX/2013
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

9 September 2013

Kepada Yth.

R.T. Pujo Dipuro (Ketua Abdi Dalem
Surakarta)

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Film Dokumenter Abdi Makam Kotagede

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : NOVIDA NUR M. ARIF
NIM : 08206244016
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : September 2013
Lokasi Observasi : Kompleks Makam Raja-raja Kotagede Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kusubag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RT. Pujo Dipuro

Alamat : Singosaren 1 RT 4 Banguntapan, Bantul

Jabatan : Ketua Juru Kunci Abdi Dalem Makam Kotagede Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

Nama : Novida Nur M Arif

NIM : 08206244016

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam rangka penelitian untuk bahan perancangan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir Karya Seni pada hari Selasa, 10 April 2012.

Demikian surat keterangan ini digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2012

Ketua Abdi Dalem Juru Kunci

Makam Kotagede Yogyakarta



RT. Pujo Dipuro

LAMPIRAN 8

FOTO DOKUMENTASI PAMERAN



Gambar Lampiran XX: **Ruang Pameran**
Sumber: Dokumen Pribadi